COLECCIONABLE DEL JAPON

INDICE ALFABETICO COLECCIONABLE DEL JAPON

(Taladrar por los puntos en negro)

JAPON... EL PARAISO DE LOS MSX

Los aficionados al baloncesto tienen el paraíso en EEUU, los que en cambio gustan de las artes marciales lo tienen en Oriente; y es precisamente allí (aunque no por razones karatekas) donde los que tenemos la suerte de tener un MSX también disponemos de nuestro paraíso particular.

Así, como os anunciábamos en el número anterior, este mes comenzamos con la primera entrega de fichas coleccionables, un breve resumen de lo mejorcito del videojuego en el mercado oriental.

Gryzor, Nemesis III, Psycho world, Angelus, Xevious... son entre otros, varios de los muchos títulos con los que actualmente se está trabajando a tope para poder comentarlos en esta sección.

Ejemplo de curiosidades como una versión de King's Valley 2 para MSX2 (no la que actualmente se compra por ahí, sino un cartucho con gráficos y colores propios de los ordenadores de segunda generación). Anécdotas extrañas, como que al terminar Nemesis III no aparezca el mensaje THE END, sino FIN (¿cómo puede ser que en un programa japonés, que es exportado a todo el mundo, termine con una frase castellana?. Cartuchos como PARODIUS, una rara versión de la saga NEMESIS que nunca hemos llegado a ver en nuestro país. En definitiva un sinfín de anécdotas, juegos, trucos, etc... que número tras número se os irá contando.

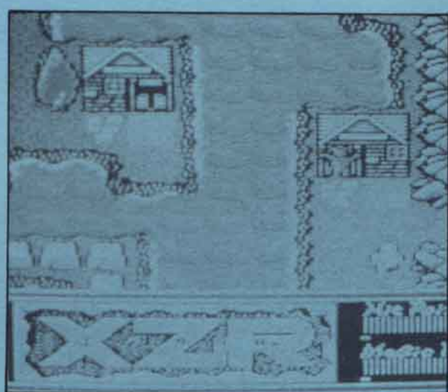
FICHAS COLECCIONABLES

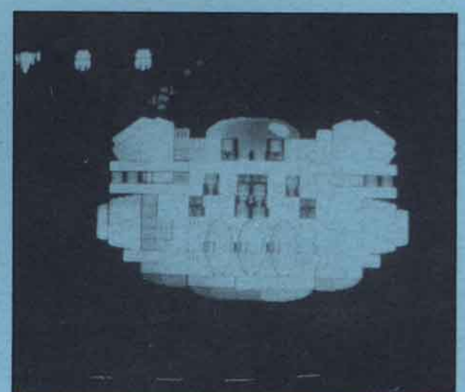
Estos comentarios se os entregarán en forma de fichas coleccionables que se irán recogiendo por temas en un magnífico fichero que publicaremos más adelante. Además para ponerlo más fácil también os haremos entrega de unos estupendos separadores con los que os será más sencillo ordenar dichos programas.

También publicaremos un índice para que una vez acabada la colección, podáis (si queréis) encuadernar estas fichas en forma de libro, o simplemente tenerlas ordenadas en vuestro fichero.

Aparte os reservamos otras sorpresas dentro de esta colección.







FOTOGRAFIAS

Al pensar cómo se crearían estas fichas estuve averiguando qué es lo que realmente buscáis los lectores cuando compráis una revista de este tipo: en la que un "chalao" que ha viajado al Japon escribe en una sección sobre el último grito en software para MSX.

Pues bien, he llegado a la conclusión de que lo que buscáis son fotografías (no hacía falta devanarse mucho los sesos). Así, de paso, si algún importador de software lee esta sección –¿hay alguien que pueda leer lo que yo escribo?– y observa las fotografías puede que se decida a traer alguno de los programas a nuestro país (pongamos dos cirios a San Francisco de 3 y medio).

Espero que os agrade este coleccionable.

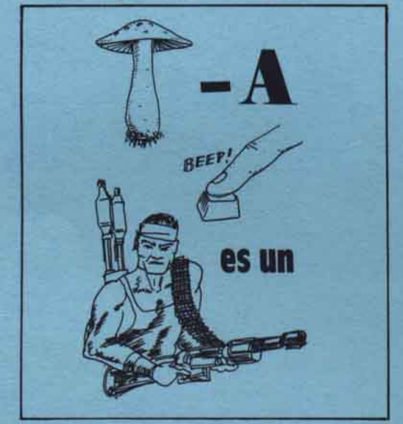
Por Pere Baño

ATENCION USUARIOS DE MSX REGALAMOS UN ORDENADOR

Tal como lo oyes. Manhattan Transfer, S.A. te va a regalar un ordenador. Pero no un ordenador cualquiera, sino uno muy especial.

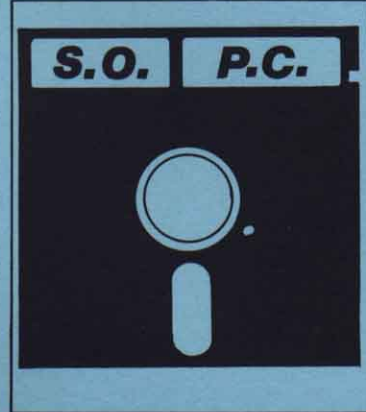
Para conseguir este sensacional equipo (desvelaremos la gran sorpresa en el próximo número) deberán solucionarse cualquiera de los cuatro jeroglíficos que han aparecido en los números 53 y 54 de MSX-Club. Toma nota: CON SOLO SOLUCIONAR UNO SOLO DE LOS CUATRO JEROGLIFICOS EXPUESTOS.

Jeroglífico número 2



DEFINICION:

Jeroglífico número 4



De modo que ya lo sabes, con tan solo dar con la solución de uno de los cuatro jeroglíficos que expondremos en estas páginas entrarás a formar parte del sorteo que se celebrará el día 31 de septiembre, fecha límite del plazo de entrega de las soluciones, a las siete de la tarde.

Una última pista: cualquiera de las cuatro soluciones está vinculada a la versión 2.0 del Basic-MSX. Ah, y entre las cartas que no salgan premiadas, guardamos una sorpresa para el final.

Las solución al jeroglífico número...... es ....
Nombre y apellidos ....
Dirección completa ....
Población.................... CP................. Provincia ....
Teléfono de contacto*.................... *(Imprescindible)
Marca y modelo de tu ordenador*..
Número de referencia de tu ordenador* ....

No se te olvide incluir el número de referencia de tu ordenador (más que nada para evitar trampas). Y sobre todo ten presente que el primer premio (consiste en un equipo completo con monitor y teclado incluidos) te está esperando.

Para participar en este sorteo rellena el cupón adjunto (también sirven fotocopias) y envíalo a:

MSX-CLUB PARA EL SORTEO DE VERANO
Roca y Batlle, 10-12, bajos
08023 Barcelona

NOMBRE: **DISC STATION nº 1 y 2** FORMATO: **Disquette**
COMPAÑIA: **COMPILE** MSX: **2ª generación**

TIPO: **Varios**

La cosa va de revistas...

Bueno, en esta ficha lo que vais a ver es, pues eso, otra revista. Pero esta vez es una revista (si se le puede llamar así) un poco especial. Y digo un poco especial porque el formato en el que se presenta no es muy usado para este tipo de cosas, por lo menos, en nuestro país.

Bien, todo esto viene a cuento de que dicha publicación se nos presenta en disco de tres y medio.

Es una publicación para los usuarios de los MSX de segunda generación y plus.

Este disquette lo publica la casa COMPILE –conocida por la creación de ALESTE o ZANAC–, una compañía de mucho renombre en Japon, pero que como suele ocurrir es desconocida en algunos países, salvo raras excepciones.

(Taladrar por los puntos en negro)

CONTENIDO

El contenido de esta revista es algo increíble.

Para empezar tenemos lo que llaman INFORMATION. Aquí se puede encontrar toda la información que deseemos sobre los próximos lanzamientos de la compañía, o los que ya han aparecido en el mercado. Estos lanzamientos incluyen, además de juegos, hardware (periféricos, etc...), utilidades, trucos...

También podremos encontrar los HIT-PARADE de los diez mejores juegos del momento; información sobre otras compañías, etc...

Pero no todo termina ahí. Ahora viene la parte que más os gustará. Son, cómo no, los juegos.

Esta revista la ventaja que ofrece al publicarla en disco es que se pueden incluir en ella demos jugables de los juegos. Sí, sí, demos jugables... ¿Qué es una demo?, ¿y además jugable?; pues mira, mira...

DEMOS JUGABLES O NO

Primero de todo he de decir que una "demo" es la abreviación de la palabra "demostración". Y que en informática –o mejor dicho en el mundo de los videojuegos– se utiliza para denominar a un adelanto, un anticipo de lo que será el juego que aun está en fase de creación –o no–.

Voy a poneros un ejemplo.

Una compañía va a sacar un juego al mercado. Pues bien, que mejor publicidad que poder enseñar unos meses o unas semanas antes, unas imágenes del propio juego.

Y ahora para acabar de complicar las cosas vamos a añadir a la palabra "demo", el término "jugable".

Bien, una "demo jugable" es aquella demostración en la que tú participas, en la que tú puedes jugar.

En el número uno de esta revista (Disc Station), sale una demo jugable del ALESTE. Esta demo apareció antes de que se vendiera el propio juego, y eso es porque en ella no está todo el juego ni mucho menos. Allí sólo puedes jugar a un nivel del programa –me parece que es el cuarto– y sirve para hacerte una idea de lo que será el juego entero.

¿Aclarado?, bien pues ahora voy a describiros los dos primeros números de dicha disco-revista.

NUMERO 1

En el número 1 de esta revista podemos encontrar, en el apartado de "information", la presentación de lo que pretende ser esta revista y el análisis, un poco por encima, de algunos de los juegos del momento.

En el apartado de "demos" tenemos a XEVIOUS, LAST ARMAGENON, ALESTE, DOMINO (a la japonesa) y MEGALOPOLIS SOS.

Seguidamente voy a detallaros alguna cosa de cada uno de los juegos.

XEVIOUS

Xevious es un mega-juegazo de naves que si llega a nuestro país hará furor entre los locos del joystick.

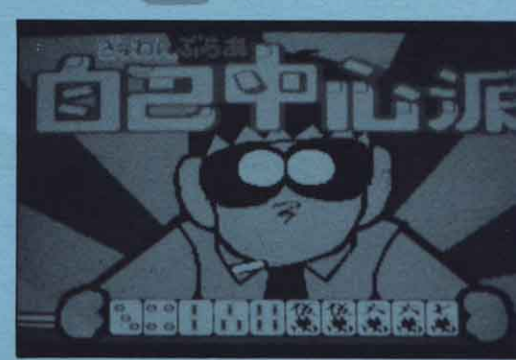
Es el típico juego de naves en el que debes ir recorriendo muchos sectores hasta llegar a la nave nodriza final y destruirla.

El juego se desarrolla en scroll vertical y los enemigos van cayendo hacia tí. El desarrollo del juego es muy parecido al de LAYDOCK.

En esta demo sólo podremos jugar a un sector, y parece que el juego no esté acabado del todo.







LAST ARMAGENON

Este juego es muy difícil. Si queréis que os diga la verdad aun no he conseguido jugar con él, ya que hay grandiosos menús en japonés y a la hora de elegir opciones no me entero de nada. Os prometo que más adelante, si lo consigo, os contaré algo sobre el mismo, por el momento tendréis que conformaros con algunas de las fotos.

Lo único que puedo contaros es que en el primer menú te salen unos treinta tipos de bichitos diferentes, y al elegirlos, sale una ficha técnica con todas las características de dicho ser, altura, peso, fuerza, etc...

ALESTE

Bueno, que voy a contaros de ALESTE que no sepáis. Además no hace muchos números apareció en esta misma revista un extenso reportaje sobre dicho juego.

Aquí también se puede jugar sólo a un nivel y por lo que me parece es ilimitado. Si el juego tiene final, en cambio aquí nunca acabas, es como un ciclo infinito.

DOMINO (?)

Verdaderamente es que el juego no se llama así, pero es que como el título está en japonés...

Bueno, tampoco hace falta saber japonés para ver que se está jugando al Dominó.

La verdad es que se trata de un extraño juego basado en el mismo planteamiento que el anterior. El modo de juego es ir colocando fichas hasta que se te acaben, lo que ocurre es que aquí no se tienen cinco, o seis, o siete, sino que se tienen catorce o quince.

De momento, comentado brevemente el contenido de este primer número, voy a contaros que hay en el segundo.

DISC STATION 2

En el apartado de "information" podremos encontrar algo muy parecido a lo que encontramos en el primero: HIT-PARADE, trucos, análisis de nuevos programas, etc...



Este segundo número incorpora una gran novedad. Los juegos también sirven para MSX2+. Concretamente las dos demos de Golvellius funcionan en los nuevos ordenadores del sistema. Además ponen a prueba el gran número de canales de sonido que lleva este estupendo ordenador consigo.

He de aclarar que este juego no "funciona" en MSX2. Es decir, que sí que funciona pero con los colores, el sonido y la resolución de un MSX2 normal. Lo que antes he mencionado sólo aparecerá cuando estemos probándolo en un MSX2+. Cuando lo pruebes en MSX2 aparecerán gráficos de MSX2, y cuando (el mismo juego) lo pruebes en MSX2+ saldrán gráficos y sonido de un MSX2+.

Otras variaciones respecto al primer número son las demos.

En este caso solo encontramos tres, que se podrían resumir en dos.

La primera es la versión final de XEVIOUS, y la segunda es el anuncio de GOLVELLIUS para los ordenadores de 2ª generación.

XEVIOUS

Esta demo de Xevious es más alucinante que la anterior. Esta sí que se ve que está acabada. Hay una muy buena presentación, unos buenos gráficos digitalizados, etc...

Además tiene una intro. O sea, que se nos cuenta en forma de historieta –como en ALESTE– el planteamiento del juego, y el porqué te encuentras en esa situación.

Te explican lo típico: que el planeta ha sufrido un ataque alienígena y que tú como mejor piloto de bla-bla-bla has sido elegido para pilotar la nave que salve al planeta de la opresión de los tiranos...

Merece la pena.

GOLVELLIUS

Esta demo está dividida en dos partes: una es la demo jugable, y la otra no.

En la primera podemos ver una serie de imágenes digitalizadoras que nos van contando la historia del personaje. Nos cuentan que un malvado y horrendo ser ha raptado a su querida doncella y que él, como buen caballero, deberá ir a rescatarla para recuperar el honor y dar muerte al monstruo.

En la segunda parte ya entramos directamente en el juego.

Aquí ya podremos disfrutar de uno de los niveles del propio juego.

El planteamiento es el mismo: llevas una espada y debes ir desplazándote por un túnel subterráneo hasta llegar al monstruo de turno que hay en cada final de fase y acabar con él.

Como podéis comprobar, en los demás países siempre van más adelantados que nosotros.

VALORACION: mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable

Gráficos:
Color:
Adicción:
Rapidez:
Sonido:
FX:
Presentación:
Originalidad:

GLOBAL:

NOMBRE: **FAMICLE PARODIC** — FORMATO: **Cartucho**
COMPAÑIA: **BIT²** — MSX: **2ª generación**

TIPO: **Espacial**

Famicle Parodic es un juego de naves.

Este es uno de aquellos programas con los que nunca te cansas de jugar ya que cada fase es una sorpresa; y los finales de fase son increíbles.

Concretamente Famicle tiene 10 fases con sus diez alucinantes finales. Cabe decir también, que cada fase tiene sus propios enemigos y sus propios trucos, etc, etc...; pero antes de que las comentemos brevemente, vamos a detallar algunos puntos que creo que hay que contar.

MENUS

Antes de empezar a jugar, debes elegir tu nave entre cinco diferentes. Cada nave tiene su propio piloto. Cada una de ellas tiene sus propias características, es decir, cada una dispara de un modo, se mueve más rápido o más lento, etc, etc...

Dentro de todas ellas creo que la mejor es la tercera.

Para elegir el tipo de nave que queremos, basta con pulsar la tecla de espacio y una pequeña flecha se desplazará por debajo de los personajes.

Cuando tengamos a nuestro gusto todo lo que hay que elegir, con sólo pulsar la tecla GRAPH empezaremos a jugar.

TECLAS

Para disparar lo que debemos hacer es pulsar la barra espaciadora y saldrán balas. Para disparar bombas lo que hay que hacer es pulsar la tecla GRAPH. También se puede usar joystick.

Más adelante veremos que se pueden coger diferentes tipos de disparos; esto no influye en las teclas. Se sigue disparando con las mismas.

FASES

Como decía anteriormente hay diez fases diferentes, que en el menú donde eliges las naves se ven reflejadas por unos discos en los que , si hemos superado la fase se ve el número, y si no, hay una señal de tráfico de prohibido el paso.

Además, una vez superada cada fase, si queremos, con las teclas cursor, podremos volver hacia atrás o hacia adelante en el número de fases.

Bien, y ahora vamos a contar lo de las fases:

1. CAMPO DE GOLF

Esta primera fase es un enorme campo de golf que vamos viendo conforme vamos avanzando.

Como enemigos tienes a naves de todo tipo y colores. Son más bien naves parecidas a las de la guerra de las galaxias, es decir, que son más bien reales, no son naves caricaturescas.

En el final de fase deberemos luchar contra una gran estella a la cual deberemos disparar y bombardear todo lo que podamos. Al principio parece que no la destruimos pero al cabo de un rato os puedo prometer que explota.

2. RASCACIELOS

El escenario de esta segunda fase es un gran rascacielos. Empezamos desde la planta baja y vamos subiendo hasta el último piso.

En el rascacielos van apareciendo unos marcianos en las ventantas que te arrojan unas estatuillas y deberemos esquivar. Además hay una serie de enemigos volantes como son unos osos, cazuelas, cuchillos, muñecas, etc, etc...

En esta segunda fase hay una innovación respecto a la primera. Hay unos puntos clave (mejor dicho ventanas clave) en los que al disparar una bomba entraremos en una tienda para poder comprar todo tipo de mejoras para nuestra nave como son: disparo doble, mayor velocidad, naves extra, etc, etc...

El final de esta fase es original (por lo menos a mí me gusta mucho). Lo que deberemos hacer en este final es jugar al tradicional juego del piedra, papel o tijera. El primero que llegue a tres partidas ganadas es el que gana.

3. GRUYERE

Esta tercera fase la he titulado así porque la verdad es que es bastante extraña. Son una plataformas con unos agujeros muy grandes que parecen los de un queso gruyere.

En esta tercera fase aparecen, también, las tiendas. Esta vez están situadas en unas grandes flores.

Los enemigos son muy variados. Van desde bombillas hasta pequeños cuadraditos. Algunos de ellos disparan otros no.

El final de esta fase es un sapo. Para acabar con él lo que hemos de hacer es destruir los corazones.

4. JUEGOS

La cuarta fase tiene un escenario muy peculiar. Está inspirado en juegos de azar. Los fondos son del tablero de ajedrez, de puzzle, y otros decorados son del juego de dados, de cartas...

Los enemigos de esta cuarta fase también están relacionados con este tema. Son dados, fichas, etc...

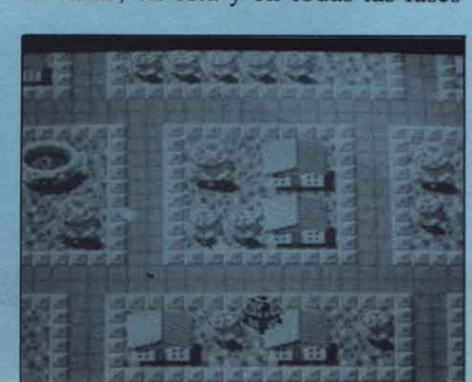
En esta fase las tiendas se encuentran bajo las cartas del póker. Concretamente bajo los ases de picas.

La lucha final será contra tres pingüínos. Dichos animales van cayendo de arriba de la pantalla (uno en el centro, y los otros dos a los lados). Lo que debemos hacer es lo mismo que antes, dispararles, teniendo cuidado de sus disparos. Al igual que antes, vuelvo a repetir que tardan mucho en reventar, en ésta y en todas las fases

(Taladrar por los puntos en negro)







es muy pesado acabar con ellos.

5. PLATAFORMA ESPACIAL

Esta quinta fase tiene como decorado una gran plataforma espacial. ¿Os acordáis de los Nemesis? Van en scroll horizontal y tienen arriba y abajo unas montañitas que nos disparan de todo, pues es lo mismo pero en disposición vertical. La nave se mueve en scroll vertical.

En esta fase las tiendas están bajo las básculas.

Los enemigos son naves de color gris de formas muy diversas.

La lid final será contra una taza con ojos. Sí, sí, una taza de esas del café pero con ojos.

6. CIRCUITERIA

Esta fase está emplazada sobre unas placas de circuitos impresos (o integrados).

Los enemigos, también guardan relación con el decorado. Son todo tipo de piezas electrónicas. Hay chips asesinos, condensadores matones, resistencias rebeldes, y un largo etc. de componentes electrónicos.

Para terminar esta fase deberemos luchar contra un diskette de 3 y medio con ojos y un joystick a la japonesa. Pero no es tan fácil como decirlo. Su joystick hay veces que es pulsado, pues bien, nosotros seremos arrastrados hacia el lado donde este joystick esté pulsado. Es como una especie de campo gravitatorio que nos atrae. Además de todo esto no cesa de disparar.

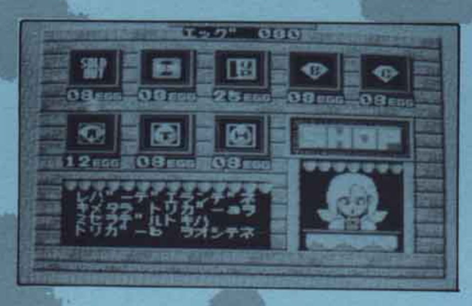
7. TENTE

Recordáis aquel juguete que había para montar casas, barcos, aviones, etc...; creo recordar que se llamaba TENTE, LEGO o algo por el estilo. Pues bien éste es el fondo de esta fase.

En este caso los enemigos no tienen nada que ver con el decorado. Tan sólo son unos crueles asesinos que no quieren que lleguemos al final.

Deberemos luchar, para acabar la fase, contra un grandioso comecocos que está en la parte superior de la pantalla, y que de vez en cuando, se deja caer sobre las partes bajas (de la pantalla).

Sólo le afectan los disparos cuando tiene la boca abierta. ¡Ah!, y como podréis observar es un Come muy moderno. ¿Habiáis visto alguno con una banda de color en la cabeza?



8. ISLAS

Estamos sobre el archipiélago japonés. Grandes, pequeñas, en definitiva todo tipo de islas son, esta vez, el decorado de la antepenúltima fase.

Los enemigos son unos monstruos con sombrero, unos extraños bichitos, etc... (ver fotos).

El combate final será esta vez contra un grandioso ajo con ojos. Sí, sí, habéis leido bien, ¡un AJO! Pues bien este ajo a veces duerme y otras se mueve. Cuando se mueve dispara y cuando duerme no, y os recomiendo que no os acerquéis cuando duerma porque en culquier momento puede despertar y el resultado sería fatal. El truco en esta fase es situarse en la parte de la pantalla que está más cercana a la mesa (o sea la parte inferior) y esperar a que despierte. Cuando lo haga disparadle al centro esquivando sus disparos. Cuesta bastante acabar con él.

9. CLOACAS

En esta fase parece que estemos visitando las cloacas por dentro. A lo largo de todo el recorrido hay a nuestros lados unos tubos de los que van saliendo bichitos que nos disparan.

De vez en cuando aparecen unos castillos encima de unos tubos que, al dispararles, nos permiten entrar en la tienda.

Hay un cierto momento en los que el tubo aparece atravesando toda la pantalla. Si vamos de frente no los podremos pasar, en cambio si los pasamos llevando la nave de lado si que podremos superarlo.

Para pasar de pantalla deberemos luchar contra la quinta generación de chinches. En el centro de la parte superior hay un gran chinche al cual nuestros disparos no le hacen nada. Luego hay seis agujeros por los que entran y salen unas pequeñas chinches (¡chinchetas!). Pues bien, es a éstas a las que deberemos disparar, pero no con el disparo, sino con las bombas. Después de dispararles varias veces a todas y que hayan muerto, la mayor (¡chinchaza!) explotará y podremos continuar.

10. POBLADO

Después de visitar, en la anterior fase, el subsuelo de la ciudad, ahora vamos al exterior. Sobrevolaremos el poblado.

Esta décima y última fase, más que difícil, es muy pesada. Los enemigos en esta fase si les disparas no les pasa nada. Y si ellos te disparan a tí tampoco. Lo que ocurre es que cuando ellos te tocan vas a tener que hacer una especie de duelo contra ellos.

Para hacer este duelo el escenario cambia. Uno en un extremo y otro en otro debéis dispararos hasta que uno de los dos muera. Pero no es tan fácil. Con que solo os dé un solo disparo ya estáis muertos, en cambio nosotros deberemos dispararle cien veces. Arriba hay un contador que nos indica los tiros que quedan. No os asustéis, ya que aunque no es fácil, tampoco es difícil.

EL FINAL

Bueno y ahora lo que más esperábais... el final. Pues bien, siento dejaros así pero...

VALORACION: mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable

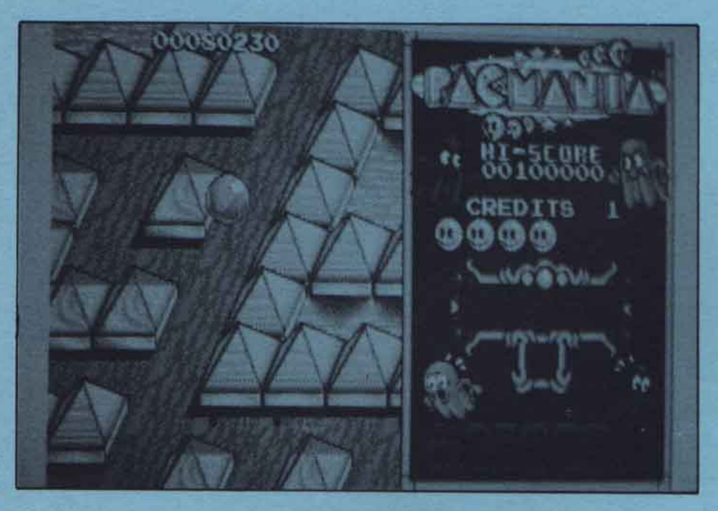
Gráficos:
Color:
Adicción:
Rapidez:
Sonido:
FX:
Presentación:
Originalidad:

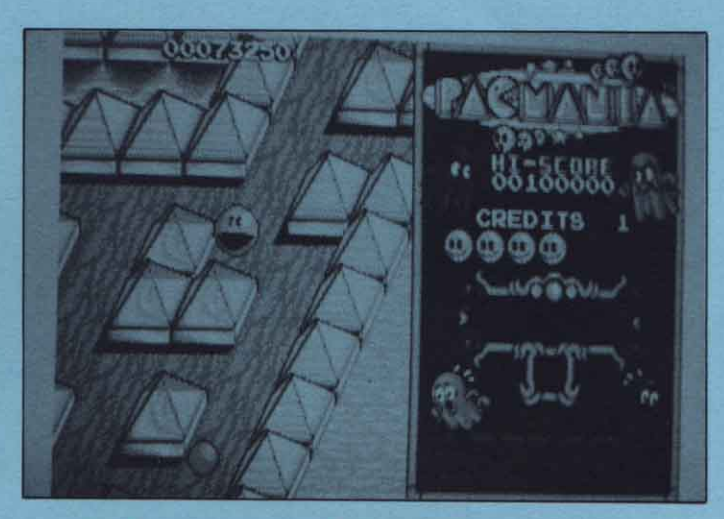
GLOBAL:

NOMBRE; **PACMANIA**
COMPAÑIA: **NAMCO**

FORMATO: **Cartucho**
MSX: **2ª generación**

TIPO: Habilidad





Wellcome to the PACMAN world. Let's have fun with PACMAN!!

De esta clásica manera empieza el juego en cuestión.

Sí, sí.. se trata nada más y nada menos que de nuestro ya famoso COMECOCOS.

¿Cuántas veces habremos ido al salón de la esquina y habremos jugado con este popular juego? Pues bien, ahora los usuarios nipones ya no tendrán que desplazarse hasta ningún salón, porque ya lo tienen en sus ordenadores gracias a NAMCO, que son quienes, en Japon, han hecho la conversión para los MSX2.

Increíble, increíble, increíble. Esta es la única definición que se me ocurre en estos momentos para este programa.

Los que piensan que el tema de los comecocos ya está más que saturado, que miren las fotos, y si no se convencen, que vayan al Japon y que jueguen con él.

Siguiendo la línea de disposición en 3D que veíamos en los ordenadores de 16 bits, hemos de decir que este juego no tiene nada que envidiar a alguno de estos ordenadores.

Tiene unos gráficos soberbios, la música es la misma que en la máquina, la rapidez es asombrosa, y por último, la adicción... Para qué contaros más.

¿Que voy a explicar de este juego que no sepáis?

¡¡Ah!!, un pequeño truco por si alguno de vosotros puede comprárselo o conseguirlo: si pulsáis la tecla TAB os aparecerá una pequeña ventana donde pone SPEED y un número debajo. Pues bien, si con la ayuda de los cursores hacéis que este número disminuya, aumentará la velocidad con que os desplazáis. Si por el contrario, lo hacéis aumentar, vuestra velocidad es muy grande y queremos que el desarrollo del juego sea más lento (la velocidad siempre aumenta o disminuye igual para PACMAN o para los fantasmas).

DESARROLLO:

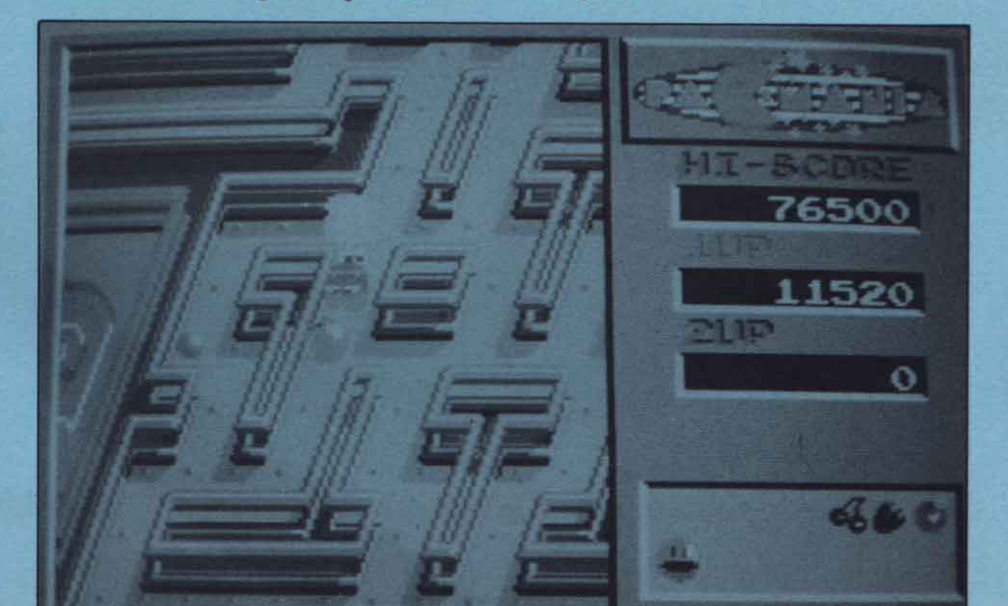
El desarrollo del juego es el mismo que en la versión original. Con la ayuda de PACMAN deberás comerte todos los cocos energéticos sin que los fantasmas te alcancen. Hay diferentes niveles, y en cada uno de ellos hay un tipo de fruta diferente que de vez en cuando aparecerá por la pantalla; si nos la comemos nos dará puntos extra.

NOVEDADES:

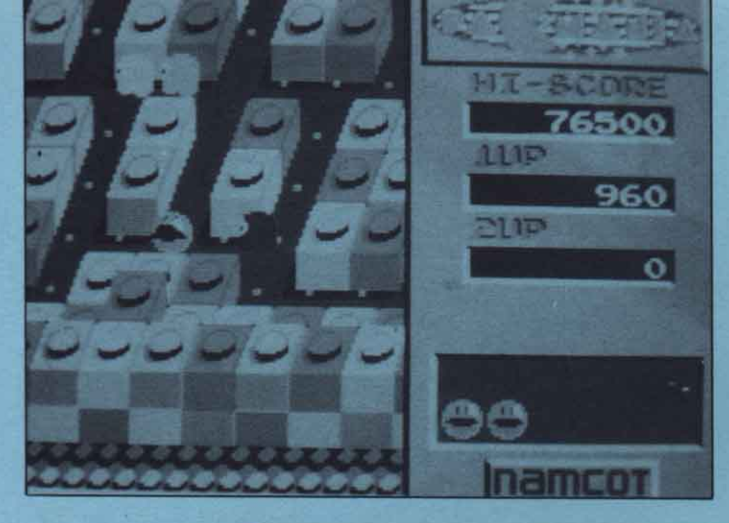
La única novedad que presenta respecto a la versión original es que si pulsamos la barra de SPACE, PACMAN saltará. Además durante el salto nuestro comecocos será perfectamente maniobrable.

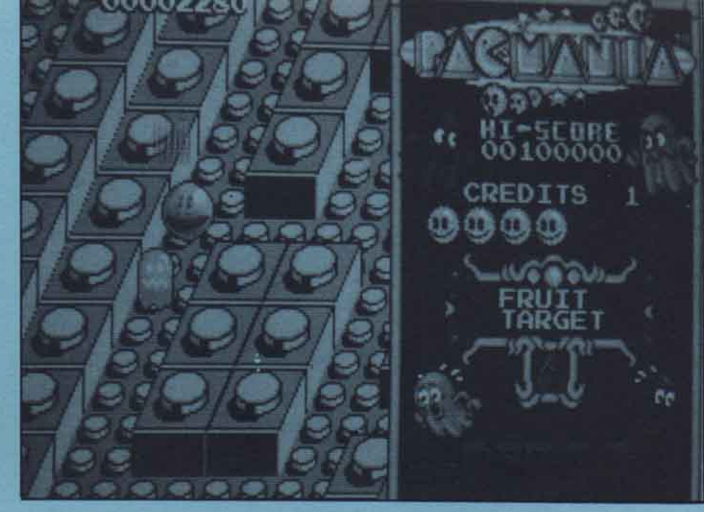
Hay que remarcar también –aunque no sea una novedad– los maravillosos entreactos. Es decir, entre nivel y nivel hay unas pequeñas escenas en las que PACMAN persigue o es perseguido por los fantasmas, que vale la pena mencionar por su originalidad y por su buen hacer.

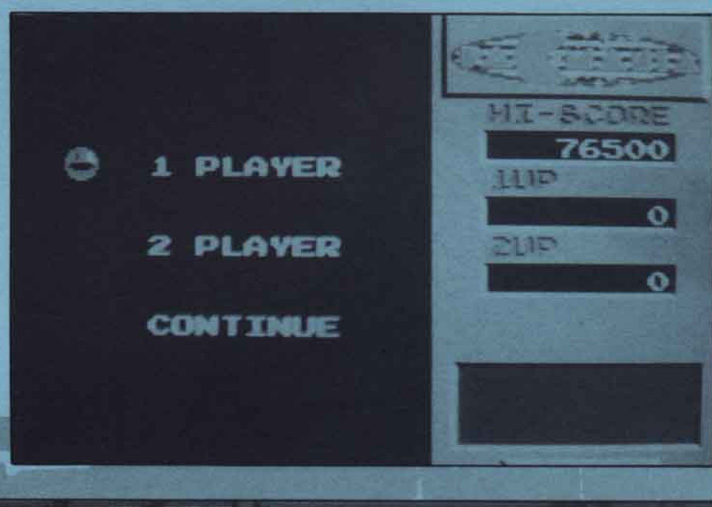
Al principio y al final de cada partida nos aparece un menú en el que podemos elegir uno o dos jugadores, y si queremos, o no continuar la anterior partida.

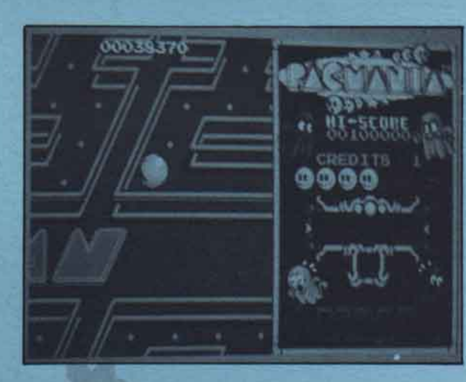


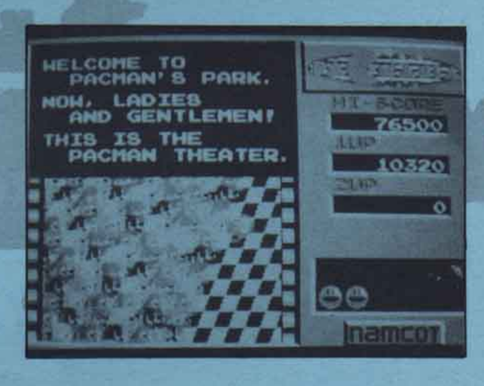
(Taladrar por los puntos en negro)

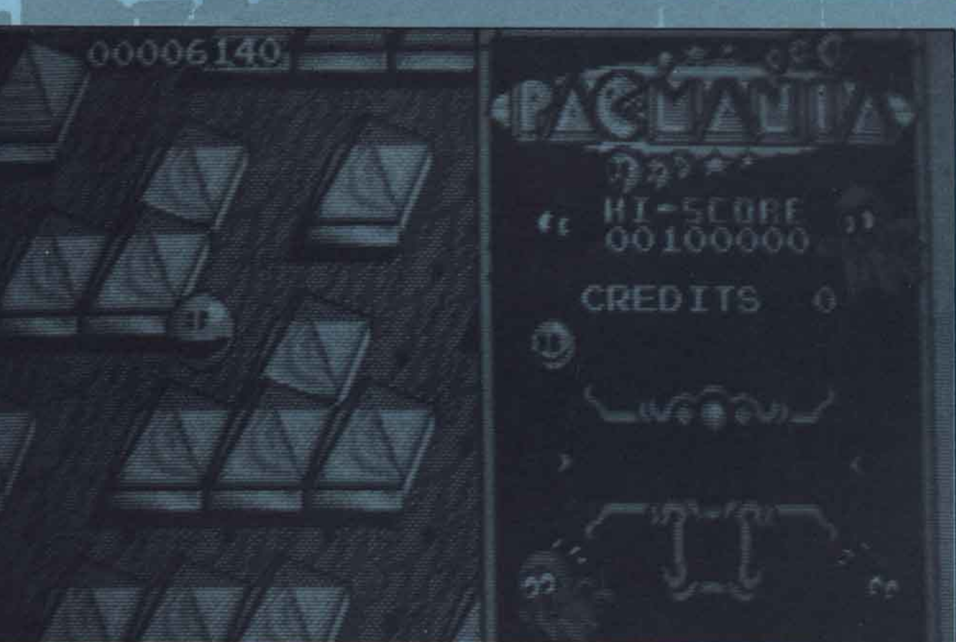


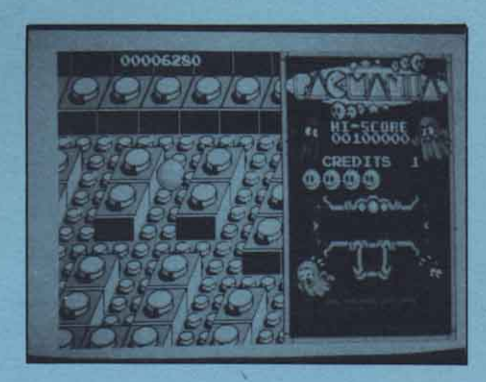












VALORACION: mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable

Gráficos:
Color:
Adicción:
Rapidez:
Sonido:
Presentación:
Originalidad:

DÍMELO EN JAPONÉS

Desde casi siempre, los usuarios de MSX han dependido de las decisiones provenientes del país del sol naciente. No por nada, sólo porque los juegos japoneses son los MEJORES. Y se nota.

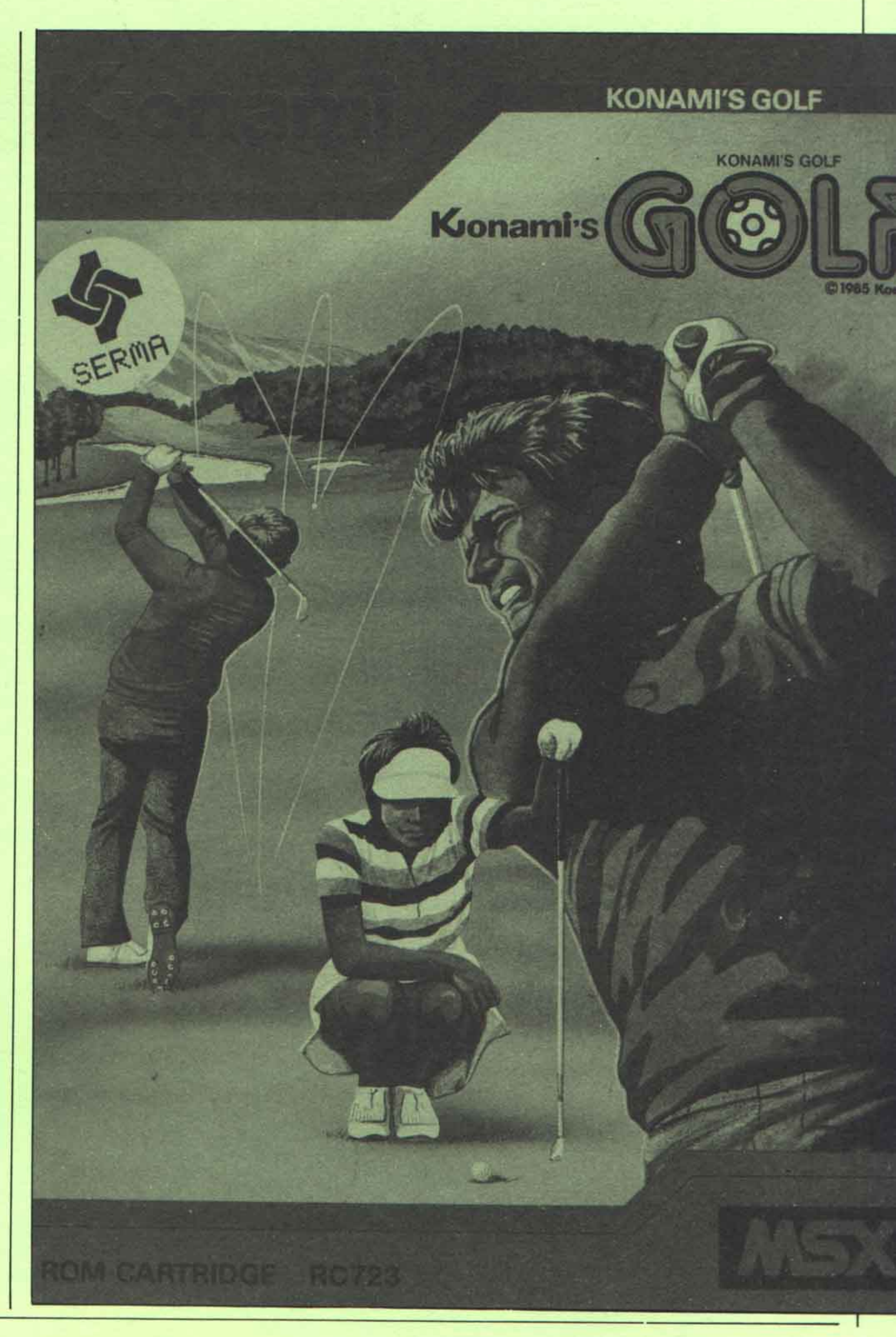
El desarrollo de software para el estándar japonés ha sido en Europa una buena pero no muy habitual costumbre. Tenemos que reconocer que en nuestro país nos nutrimos mayoritariamente de los juegos producidos dentro de nuestras fronteras, y aunque no nos pondremos ahora a discutir la calidad de los mismos sí nos remitiremos mínimamente a su circunstancia y decadencia más absoluta.

Por este motivo es lógico que el usuario de MSX busque e intente adquirir por todos sus medios cualquier cartucho producido en lugares más civilizados, como el Japón. A pesar de todo, ellos tienen tantas historias y batallitas que contar como cualquier otro. Iremos pues a hablar un poco de ellas y de la reina madre, decimos de la gran productora, la gallina de los huevos de oro: KONAMI.

Esta compañía nació hace ya unos cuantos años, cuando un gran equipo de programadores, grafistas y expertos financieros decidideron aunar sus fuerzas para entrar dentro de un terreno en aquellos tiempos todavía no muy explorado: los arcades de salón.

Los planteamientos iniciales en cuanto a producción y líneas comerciales a seguir eran muy atractivas, llegando algunos a tacharlas incluso de descabelladas; se querían producir placas de conmutación integral, desarrollar juegos originales a un ritmo de cinco por mes y encima copar todo el mercado en seis meses. Lo bueno es que todos estos objetivos se consiguieron ya no en el tiempo previsto sino en tan sólo cuatro meses.

Analizando paso a paso la táctica comercial de Konami para su lanzamiento podremos ir comprendiendo los motivos de tan meteórica ascensión. Para empezar se montó una tremenda campaña publicitaria en la que se invirtieron unos cuantos cientos de millones, destinados principalmente a copar a los mayores distribuidores, tanto locales como internacionales. Se fabri-



(Taladrar por los puntos en negro)

caron grandes dossiers de prensa profusamente ilustrados en los que se contaban todos los proyectos a realizar y los juegos que existían en catálogo, robots propagandísticos que circulaban por las oficinas de los futuros compradores hablando de las excelencias de la nueva compañía y un sinfín de resortes más.

Del gran maremágnum de novedades que se presentaron en esa temporada empezó a destacar una con luz propia que posteriormente fue bautizada para su estreno en nuestros ordenadores como ANTARCTIC ADVENTURE. Este juego se convirtió en el número uno de los salones arcade y no tardó en captar la atención de unos fabricantes de consolas residentes en Estados Unidos: Al Howard y Marty Fox, ejecutivos por aquel entonces de la sección de soft de la multinacional CBS.

Estos dos hombres habían creado la consola Colecovision y desarrollado unos cuantos juegos para la misma, pero seguían buscando un estándar que mantener y unos programadores que supiesen sacar todo el partido a la máquina.

El encuentro de Fox con la primera versión de ANTARCTIC se puede calificar de anecdótico y realmente curioso. Después de haber sido abandonado por su esposa, se decidió a invitar a una vieja amiga a su casa para intentar hacer renacer sus lazos afectivos. Lo malo es que no se presentó la noche que tenía que hacerlo. Marty, con los nervios a punto de estallar, se bajó hasta un local que se encontraba en la misma manzana de casas donde vivía, un local en el que hacía pocas semanas el juego estaba cosechando un éxito sin precedentes.

El hecho es que intrigado por la gran multitud que se agolpaba alrededor de la máquina, Fox se acercó a ella y quedó maravillado ante la gran sencillez de su desarrollo que conseguía captar a jugadores de todas las edades. Una vez a los mandos del videojuego se percató de que era el programa ideal para ser versionado para su consola, un modelo por fin a seguir. Un solo nombre había quedado grabado en su mente, el de sus autores, Konami.

Las negociaciones con la compañía japonesa fueron arduas y tremendamente largas (¡cuatro meses!), pero al fin se llegó a un acuerdo que se consideró productivo por las dos partes implicadas: los programadores de Konami cederían a los americanos sus rutinas y sus diseños gráficos para ANTARCTIC a cambio de toda la información técnica que sobre Colecovisión existiese con la finalidad de crear software de una forma directa para la nueva máquina.



De esta forma, la compañía se dió a conocer en el mercado de todo el mundo, ya que el poder de CBS hizo llegar el aparato de Fox y Howard a todo el distribuidor que se aventurase a comercializarlo, llegando incluso a ser puesto a la venta en nuestro país; donde sin embargo no tuvo un gran impacto debido a una mala gestión, y el juego japonés no llegó a ser descubierto por la gran mayoría de usuarios.

Dos juegos más se vieron afectados por el acuerdo entre las dos empresas: ATHLETIC LAND y KANGAROO LOST IN THE JUNGLE, siendo el primero de ellos, versionado para el sistema MSX en el año 1983.

A pesar de todo el empeño que puso CBS en ello, la consola acabó por fracasar en todos los países donde asomó tímidamente sus bytes y Konami se vio forzada a buscar otra salida para intentar acaparar el mercado del juego doméstico para ordenador.

Justo cuando la consola terminó su carrera comercial definitivamente, los fabricantes del Spectravídeo se decidieron a crear un nuevo ordenador que les sacase de su no muy estable situación económica y les diese a conocer internacionalmente. Microsoft fue la encargada de dar forma a ese proyecto, y en unos pocos días uno de los directivos, Kaye Nishi, diseñó el aparato con la idea de la compatibilidad en mente. El MSX había nacido, el resto de la historia la conocéis sobradamente.

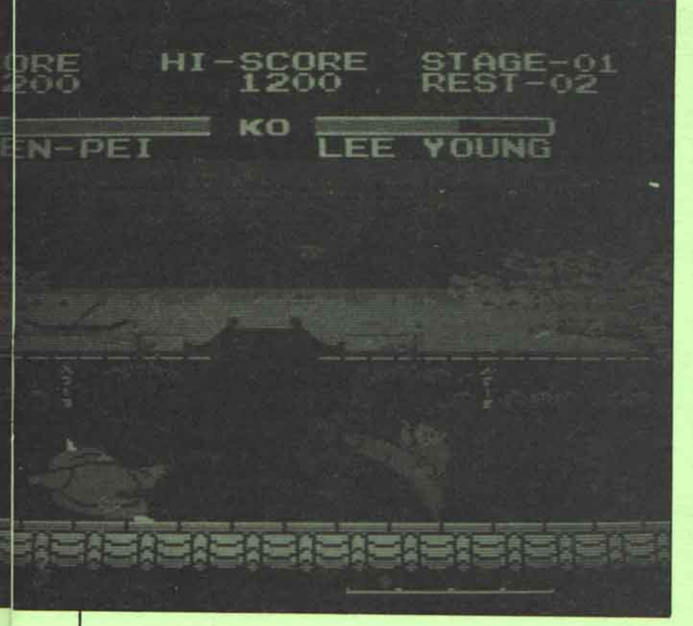
Ahora bien, Sony, encargada de promocionar el aparato, tenía que desarrollar software para intentar competir con los demás sistemas que ya existían en ese momento. De esta forma, el proceso volvió a empezar y Konami vendió algunos de sus juegos a Sony, convenientemente versionados para el MSX.

JUNO FIRST fue uno de los juegos que marcaron el comienzo del MSX como máquina de juegos y uno de los primeros cartuchos comercializados en nuestro país. Se podría decir que casi todos los usuarios que por aquel entonces adquirieron el ordenador se llevaron también este sencillo pero entretenido masacramarcianos.

En él, y mediante una perspectiva tridimensional, la nave del jugador podía hacer todo tipo de acciones que no eran muy corrientes en los juegos de ese momento; desaparecer por el hiperespacio, recargar batería, seleccionar distancia de tiro o crear campos de fuerza para evitar la colisión con los disparos enemigos.

Su éxito internacional motivó el interés de Sony por conseguir más juegos que poco a poco fueron llegando a Europa por todo tipo de vías, tanto piratas como oficiales. Pero como siempre suele ocurrir, Konami se dió cuenta de que ya no necesitaba ningún intermediario para sus ventas internacionales, ya que los compradores buscaban su logotipo y no el del distribuidor. Así pues empezó la producción propia de cartuchos con el fin de llegar a todo el globo, obteniéndose unos beneficios realmente incalculables, ya que su planta de fabricación era propia.

ANTARCTIC ADVENTURE, después de su largo periplo comercial, acabó por ser uno de esos títulos, gozando además de una gran popularidad que le llevó a ser convertido incluso en una serie de televisión de la misma forma que el archiconocido Pac-Man, aunque a una menor escala,





ya que en este caso el personaje no era practicamente conocido en el viejo continente.

ATHLETIC LAND formó parte de un gran bloque de cartuchos que se importaron de forma directa a nuestro país, y por ese motivo otro gran conocido por nuestros paisanos; su argumento era también de lo más sencillo, un niño tenía que atravesar un larguísimo parque donde tenía que superar todo tipo de obstáculos y animales de todo tipo para volver a casa. Mediante unos gráficos muy simpáticos y una animación más que correcta se consiguió captar al público infantil, que encandilado se quedaba pegado a la pantalla durante horas y horas, intentando que su alter-ego superase las duras pruebas que se le proponían.

COMIC BAKERY nació de una forma absolutamente distinta a los juegos anteriormente mencionados, ya que partió de una idea original de un free-lance que mandó su diseño al centro de programación dejando bien claro en su carta su absoluto desinterés económico y que su única intención era ver su idea reflejada en pantalla. Los diseños gustaron tanto al departamento de producción que inmediatamente se pusieron a trabajar y en tres meses consiguieron tener terminada una versión primitiva para los arcades de salón. En su presentación se olvidó de mencionar el nombre del joven diseñador, y éste arremetió contra la empresa de forma legal, ya que argumentó que nunca se negó a reconocer sus derechos como autor.

Después de un corto pero intenso litigio que finalmente fue ganado por la empresa, la máquina empezó a comercializarse pero debido a su poco éxito

fue retirada de la circulación, con lo que el dinero invertido en ella no fue apenas recuperado.

La decisión del consejo de producción fue tajante, y COMIC BAKERY fue versionado en un tiempo récord para el estándar, siendo posteriormente sus derechos cedidos a varias compañías subsidiarias para realizar todo tipo de artículos relacionados con la temática del juego.

A pesar de todos los esfuerzos realizados, esta vez el enorme engranaje publicitario no funcionó y el juego volvió a fracasar en su nuevo formato. Los empresarios japoneses tomaron buena nota del error, que es el único que se ha producido durante su ya dilatada experiencia.

Exactamente lo contrario ocurrió con el primer gran éxito de Konami, TRACK'N FIELD, que ya lo fue en los arcades. No todo fue precisamente sencillo en esta ocasión, ya que el programa no cabía en las máquinas de 16k, que por aquel entonces proliferaban por encima de otra de mayor envergadura y no hubo más remedio que hacer dos partes del juego, cada una de las cuales constaban de cuatro pruebas deportivas.

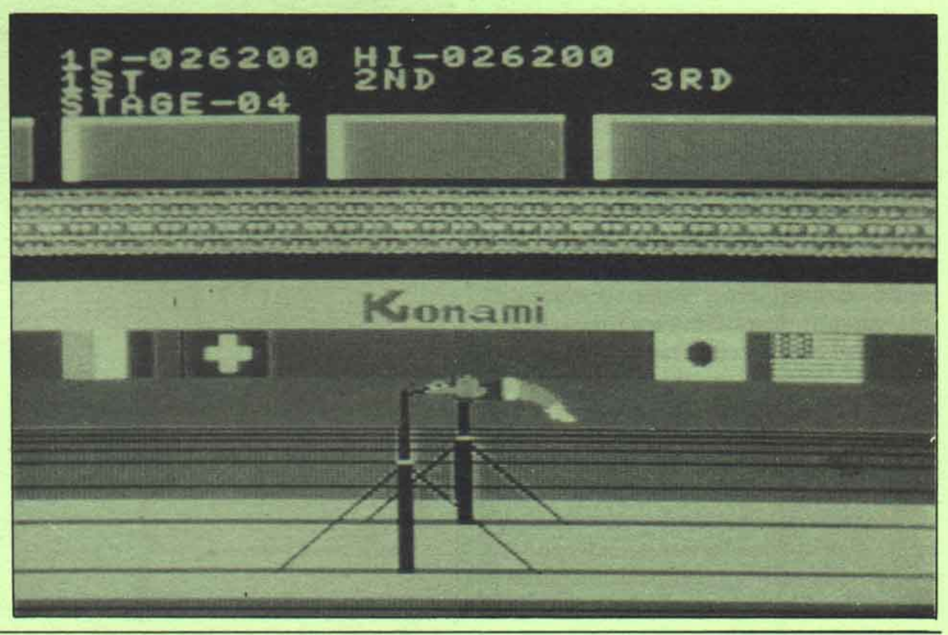
La gran calidad y el esmero puesto en la animación y la confección de los gráficos le hizo ganar al juego varios galardones en su país de origen y el reconocimiento mundial. La gran factoría había empezado su ascenso imparable hacia la cumbre. Fabuloso, ¿o no?

Así pues, la mayoría de los juegos que fueron editados por Sony fueron editados, por tercera vez, por Konami, bajo un nuevo logo, "CLASSIC COLLECTION", una nueva división que le proporcionó a la compañía enormes dividendos y una vía para canalizar toda la producción atrasada que ya no tenía ningún rendimiento. COMPUTER BILLIARDS, MONKEY ACADEMY, CRAZY TRAIN y varios más cosecharon de esta forma un gran éxito que bajo el antiguo distribuidor se antojaba impensable.

Precisamente cuando Konami preparaba ya su retirada de la multinacional, otras empresas más pequeñas intentaron ocupar su lugar, cosa que no habían conseguido en Japón.

Irem, compuesta por unos cuarenta programadores y grafistas, se lanzó a la aventura internacional con resultados alentadores. Aunque no precisamente por la calidad de su juego de presentación, CAR JAMBOREE.

En él, el jugador debía intentar provocar el derrapamiento de los coches enemigos utilizando todo tipo de



tácticas no precisamente homologables, y lo que podía haber sido un juego francamente brillante y original se quedó en un intento por culpa de unos gráficos muy poco trabajados y una simpleza que rayaba la idiotez.

A éste se añadieron una docena de títulos más que tampoco sobresalieron empezándose a crear la mala fama que el MSX tuvo durante un tiempo debido a la supuesta baja calidad del software editado.

Bajo el auspicio también de Sony, una por aquel entonces pequeña empresa de electrónica empezó también sus actividades en el mercado del software a un alto nivel, Hal laboratories. Este equipo, en un principio sin una planta productora propia, se limitó a realizar encargos directos por parte de Sony. centrándose principaplmente en los simuladores deportivos como HOLE IN ONE en su primera versión; no olvidemos la cantidad de posteriores mejoras y ampliaciones que ha tenido posteriormente, ya publicadas bajo el sello HAL.

Después de la compra de una fábrica gigantesca en las afueras de Tokyo, Hal se vió forzada a producir grandes cantidades de juegos para cubrir los gastos y empezar a hacer rentable la inversión. A esta época pertenecen juegos como BALANCE, HOLE IN ONE SPECIAL, SPHERICAL, ANCO y una gran multitud de programas educativos que se distribuyeron por todo el país de origen en formato diskette.

Como es de suponer, durante este tiempo también se produjeron una gran cantidad de conversiones de juegos típicos y tradicionales firmados por la más variada gama de programadores japoneses que tomaban cada nuevo proyecto como una producción en su conjunto, cuidando y coordinando todos los aspectos del mismo. SHANGAI, una versión del Mah-jong que está disponible en prácticamente todos los sistemas es un claro exponente de esta tendencia.

Hudson Soft, una productora de vídeos y series de televisión de artes marciales vió en este campo una fácil y no muy cara inversión, por lo que su acción de mercado no se hizo esperar; STOP THE EXPRESS, cuya paternidad original nos es del todo desconocida, se convirtió en un éxito internacional, NINJA SAMURAI llegó a prácticamente todos los países del mundo donde se comercializó el MSX y, finalmente, el mismísimo SHANGAI les reportó suculentos beneficios económicos.

Volvamos con Konami, convertida ya en el año 85 en la gran "major", con cientos de empleados, distribuidoras, concesionarios autorizados y delegaciones territoriales, en un proceso industrial que abarcaba todos los aspectos de la producción de videojuegos.

Sus nuevas producciones se enmarcan en el ámbito deportivo, ya que se realizan sendos estudios de mercado antes de proceder a la gran inversión que supone la producción de un sólo juego.

Hyper Sports, comercializado de la misma forma que TRACK'N FIELD, es decir, en dos partes (aunque posteriormente se distribuyeron dos más), fue el eje a partir del cual la compañía pudo llegar a Estados Unidos mediante una oportuna combinación de factores que desembocaron en la compra de una gran planta industrial de desarrollo de máquinas arcade que en la actualidad no está ya en funcionamiento.

YIE AR KUNG FU, de la misma forma que HYPER SPORTS, fue adquirido por una gran productora británica, Imagine, para su conversión a los ordenadores más comunes entre los usuarios europeos, en una operación que se cerraría precisamente con la segunda parte del mismo, THE EMPEROR'S YIE-GAH.

El 85 es también un año importante en la evolución del MSX, ya que se afianza a todos los niveles y una gran compañía de desarrollo aparece con la única intención de apoyar a la norma en cuanto a software se refiere, un sello que no es muy conocido en nuestro país pero que en su momento de mayor apogeo copó la atención de los jugadores japoneses: ZAP corporation.

Detrás de éste no muy inspirado logotipo se escondía un enorme equipo de programadores que anteriormente habían trabajado para Sony y Konami. Por lo que se ha sabido posteriormente, muchos de estos programadores abandonaron a sus productoras respectivas ya que éstas se negaban a reconocerlos como autores, por lo que su trabajo era considerado de la misma forma que el de los programadores de gestión. Las consecuencias económicas de este hecho eran más que significativas, ya que los royalties que se obtienen por la venta de videojuegos son infinitamente superiores a los de cualquier programa de gestión, por muy sofisticado que sea, ya que muchos de ellos son realizados por encargo.

Pues bien, la simple gestación de ZAP fue ya tremendamente complicada, el motivo fue que las grandes compañías en las que hasta entonces habían estado trabajando los programadores la intentaron boicotear de todas las formas posibles.

Se hicieron ofertas multimillonarias, hubieron incluso amenazas serias contra la integridad física de los "desertores" (así es como fueron llamados en aquel entonces) y finalmente la cuestión fue llevada a los tribunales.

Una vez aclarada la situación legal del nuevo centro de desarrollo empezó la lucha vital de ZAP. Como empresa con cerca de un centenar de trabajadores, se tenía que buscar un rendimiento inmediato para mantener la estructura, cosa que se complicó insospechadamente por la intervención de muchas personas interesadas en el fracaso del proyecto. Las distribuidoras que en un principio les habían apoyado renunciaron a la adquisición de sus productos, las tiendas mayoristas que se habían comprometido anularon los contratos de forma rotunda y de pronto todo acabó. ZAP no podía seguir adelante con la misma política, y con la marcha de algunos programadores se reconvirtieron en un nuevo centro bajo el mismo nombre dedicado exclusivamente al software por encargo.

Este cambio no fue muy bien recibido por los técnicos de la firma, ya que la mayoría de ellos habían dejado sus lugares de trabajo habituales precisamente para evitar el agobio de las entregas con fecha forzada.

En tres meses, las filas de la empresa se vieron notablemente mermadas, más de cuarenta programadores huyeron despavoridos al saber que no podrían cobrar hasta que terminasen sus juegos y la situación fue empeorando progresivamente.

Pero, cosas de la vida, Sony compró la mayoría de los juegos que habían desarrollado en todo este tiempo y les encargó cinco más que tenían que estar listos para las navidades, intentando la realización de una intensa campaña publicitaria para presentar al nuevo equipo como fenómeno prácticamente social. No hemos de olvidar que Japón es precisamente el país de la despersonalización y que nadie quiere darse a conocer de forma pública; los juegos no van prácticamente nunca firmados por sus autores, y el hecho de la existencia de un equipo que podría ser equivalente de nuestros amigos de Dinamic se considera un verdadero milagro.

A pesar de todo, la operación no resultó como las dos partes deseaban, la cobertura que las revistas especializadas hicieron de ZAP fue inmensa, se organizaron concursos de todo tipo tomando como base los juegos de la compañía, pero los esfuerzos fueron en su mayoría ímprobos más que nada por la antigüedad de los juegos, que aunque no declarada, era más que clara para el usuario más o menos experto.

(Taladrar por los puntos en negro)

Lo peor fue que los cinco juegos que se prometieron no pasaron del esbozo y los diez programadores que quedaron al final de la aventura no quisieron seguir con ellos y fundaron una nueva empresa dedicada a la fabricación de cartuchos para las nuevas consolas Sega y Nintendo, que en el Japón están arrasando. Cosas de la vida, los que se propusieron apoyar el sistema MSX acabaron por empezar a cavar su fosa sin saberlo.

Otra batalla que se mantuvo durante ese año pero que tuvo consecuencias más serias judicialmente fue la que mantuvieron una productora que estaba emergiendo, Compile, y un sello subsidiario de la misma, Gang Enterprises.

Las cosas ocurrieron sin que los dos implicados se diesen prácticamente cuenta; uno de los programadores de Compile, cuyo nombre desconocemos, estuvo durante meses trabajando en un secreto proyecto que consistía en un programa de comunicaciones realmente perfecto, ya que tenía la capacidad de descifrar todo tipo de claves y códigos de acceso a las bases de datos que se conectaban a través de las líneas telefónicas. Los encargados de Compile descubrieron el tinglado antes de que el programa estuviese del todo terminado, negándole al programador todo acceso a las instalaciones de la firma.

A pesar de todo, el chico tenía varios viejos amigos en Gang Enterprises que, aunque dependiente de la productora anteriormente mencionada, tenía otro edificio en la misma ciudad así como otro equipo de programación y naturalmente distintos proyectos. La cuestión es que esos viejos amigos le abrieron el acceso a las instalaciones, pudiendo disponer el sujeto de todas las máquinas que necesitaba e incluso de diversos ingenios que no se encontraban en la central dado su virtual peligro en manos de la hackers.

De esta forma, el programador consiguió terminar a toda marcha la complicada combinación que abría y cerraba el acceso a los ordenadores de Gang. ¿Para qué? Muy fácil, al producirse una avería de este tipo, las oficinas se cierran y todo el sistema es revisado por los expertos de la firma.

El día en el que se dispuso esa revisión, nuestro amigo se infiltró en el edificio antes que los otros programadores logrando comunicar desde una terminal "fantasma" del edificio con los ordenadores de Compile, creando una rutina destructora de ficheros muy cercana a los famosos virus de hoy en día.

Las consecuencias fueron nefastas, ya que el borrado de los ficheros se produjo irremediablemente y las razones o el origen de la rutina que lo había hecho no eran en teoría fáciles de averiguar, con la salvedad de que no existía siquiera una legislación vigente que condenara este tipo de delitos.

A pesar de todo, la conspiración se descubrió a través de los amigos que permitieron, engañados, el acceso a su amigo. Ya véis, uno no se puede fiar de nadie. Pensar que el susodicho programador es ni más ni menos el autor de "Phantasm Soldier"... ¡Dios!

Este tipo de extremadamente complejos líos como el que os hemos contado no son precisamente frecuentes en el Japón, pero tampoco son tan inusuales como en nuestro país, y muchísimo menos todavía en los Estados Unidos.

Volviendo a temas más mundanos, llegamos al año 86, fecha clave en la evolución de Konami, con el invento que les permitirá despegarse definitivamente del resto de productores: el sistema Mega-Rom.

Todo empezó cuando los agentes de publicidad de la compañía empezaron a gritar a los cuatro vientos que su famoso arcade NÉMESIS iba a ser convertido en un videojuego para ordenador, y que su versión para MSX no se iba a hacer esperar, incorporando un chip de sonido, ampliaciones de memoria y de capacidad gráfica.

Como es lógico el escepticismo se apoderó de los periodistas que fueron congregados en las instalaciones de Konami para presenciar por primera vez el histórico juego.

La verdad es que todas las características técnicas que se anunciaron no se cumplieron con exactitud, pero al menos sí muchas de ellas se convirtieron en realidad, algo igualmente impensable.

El argumento, posteriormente alargado hasta la saciedad para las secuelas, era muy atractivo; el planeta Némesis, un pacífico planeta, estaba siendo dominado por una brigada de ataque de la galaxia Bacterion, siendo la única salvación el comandante Lars, a los mandos de un poderoso caza con el que lógicamente el jugador tenía que participar en la acción.

Las opciones que incluía el juego eran igualmente novedosas en cuanto a la adición de armamento para la nave protagonista, pudiendo estar dotada de todo tipo de ingenios bélicos para luchas del más alto nivel galáctico.

Sorpresas, muchísimas; no sólo el famoso chip de sonido hizo su aparición justificada gracias a una increíble banda sonora que nunca antes se había oído en un ordenador de estas características, sino que a nivel gráfico, el diseño de todos y cada uno de los cazas enemigos y los paisajes por los que transcurría la acción estaban diseñados de una forma increiblemente minuciosa.

La exportación no se hizo esperar, y con una rapidez no muy usual llegó a nuestras fronteras, pudiendo ser devorado justo para las vacaciones navideñas por parte de los devotos fans de Konami.

Némesis además supuso la creación de una filial de Konami en Inglaterra encargada de la conversión a otros sistemas y de la edición de los cartuchos MSX en aquel país de una forma inmediata, lo cual aceleró muchísimo el proceso de distribución en toda Europa de los productos de la compañía japonesa.

Como podéis comprobar, ese año fue la consagración de Konami como verdadera empresa líder, ya no sólo por la gran calidad de sus juegos, sino también por su gran infraestructura industrial y económica que la llevó a ganar diveros premios internacionales destinados a recompensar a las empresas con mayores saldos de beneficios en operaciones comerciales.

A partir de aquí, los mega-Rom se fueron sucediendo explotando al máximo la capacidad del invento, siendo éste adoptado también por otras productoras como la mismísima Compile.

Así pues los tiempos de LONESOME TANK, CHEXDER o ROAD FIGHTER, por citar algunos ejemplos de apariencia muy simple, terminaron.

Konami prosiguió con la producción de la nueva línea de juegos con PENGUIN ADVENTURE, una verdadera maravilla que constituyó la segunda parte del famosísimo ANTARCTIC ADVENTURE. En este caso, los gráficos y el delirio imaginativo de los programadores japoneses se dispararon hasta límites indecibles, ya que la cantidad y variedad de escenarios y situaciones no puede ser superado con facilidad ni por sus mismísimos colegas.

Por culpa precisamente del éxito de este tipo de cartuchos se dejó olvidada la fabricación de los primitivos masters que eran la base del software de siempre, cuando se habían alcanzado cotas realmente altas con juegos como Knightmare o Goonies que, a pesar de todo, no fueron olvidados ni por los usuarios ni por los ejecutivos de la empresa, que no dudaron en realizar las segundas partes de los dos títulos con cierta rapidez en el caso del primero, siendo el segundo comercializado casi al tiempo que escribimos estas líneas.

THE MAZE OF GALIOUS, ya en el 87, fue la anunciada segunda parte de KNIGHTMARE en formato mega-Rom, aunque poco o nada tenía que

ver con su predecesor, tanto en el aspecto gráfico como en el de la jugabilidad. La verdad es que a costa de una gran sofisticación en la aventura como tal, con cerca de cien objetos distintos con utilidades muy distintas y un mapeado gigantesco se sacrificó el cuidado en los gráficos, cosa que fue tomada muy en cuenta por los programadores en otras ocasiones.

El éxito de este último título fue más bien discreto, aunque nada despreciable, sobre todo en nuestro país; por esos azares de la vida todavía tiene muchos seguidores cuando en su país de orígen está ya absolutamente olvidado.

El comienzo del MSX2 como sistema minoritario pero con una fuerza comercial no muy despreciable en ese momento, propició la creación de cartuchos especiales para ese sistema y además en formato mega-Rom, con lo que las posibilidades eran en teoría infinitas, pudiéndose usar también el soporte diskette para la edición de los juegos.

El primero de ellos, VAMPIRE KILLER, se erigió como el juego preferido por los usuarios de esas máquinas que no dudaron en calificarlo de realmente bueno. Su temática ligeramente macabra y sus gráficos cercanos ya a los de una película, así como en la proliferación en todas las revistas especializadas de consultas referidas al juego en cuestión.

METAL GEAR, también perteneciente a ese momento casi histórico que vió la despedida definitiva de los cartuchos tradicionales con Q-BERT, fue un buen complemento sobre el que apoyar el juego anteriormente mencionado, a pesar de que su calidad era como mínimo equiparable al primero.

En el Japón, las ventas de estos dos juegos se dispararon como en ningún otro país, llegándose a producirse pérdidas en algunos países europeos, como el nuestro, lo que motivó el retiro de Konami de nuestro continente, que empezó con la desmantelación de la sucursal británica tras el lanzamiento en ese mismo año de SALAMANDER.

SALAMANDER constituyó la secuela de la secuela, es decir, una especie de segunda parte no muy aclarada por parte de sus creadores de NÉMESIS 2.

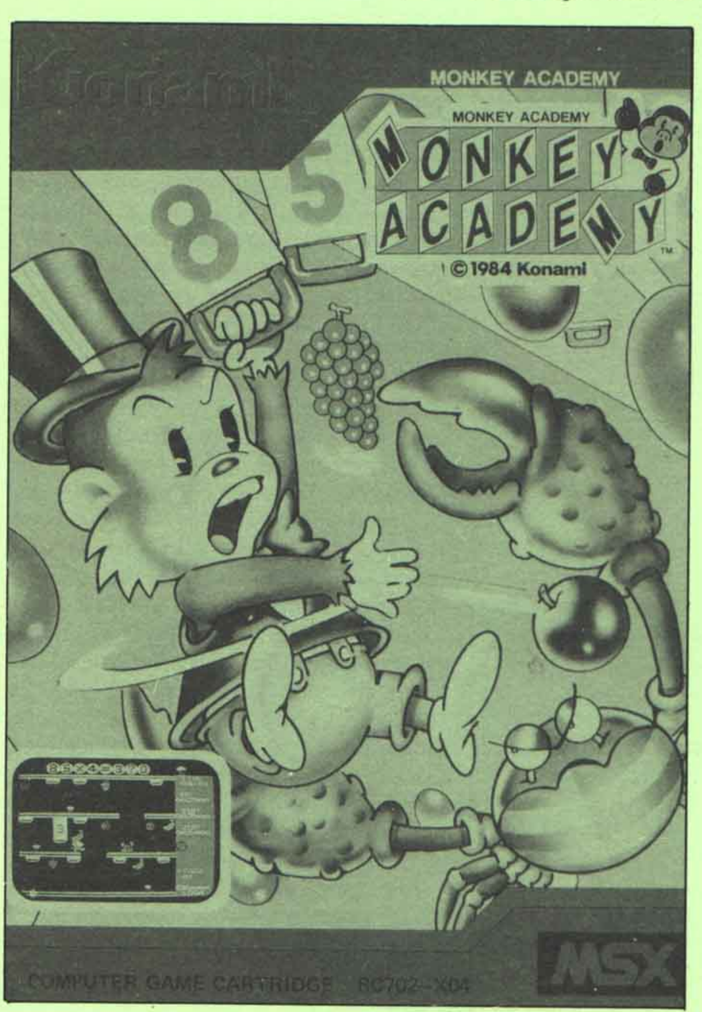
Para revestir de gala a este lanzamiento, al encender el aparato con el cartucho insertado se nos mostraba una secuencia en la que se nos mostraba diversas escenas con animación de pasadas aventuras y de los modelos de caza que íbamos a utilizar, todo ello amenizado por una banda sonora realmente fuera de serie.

Entre las muchas novedades que presentaba este cartucho se encontraba la de la opción de juego simultáneo de dos jugadores y todo tipo de combinaciones similares. Sin duda podemos considerar al juego como la cumbre de la saga, a pesar de la alta calidad de NÉMESIS 3, que conocéis sobradamente.

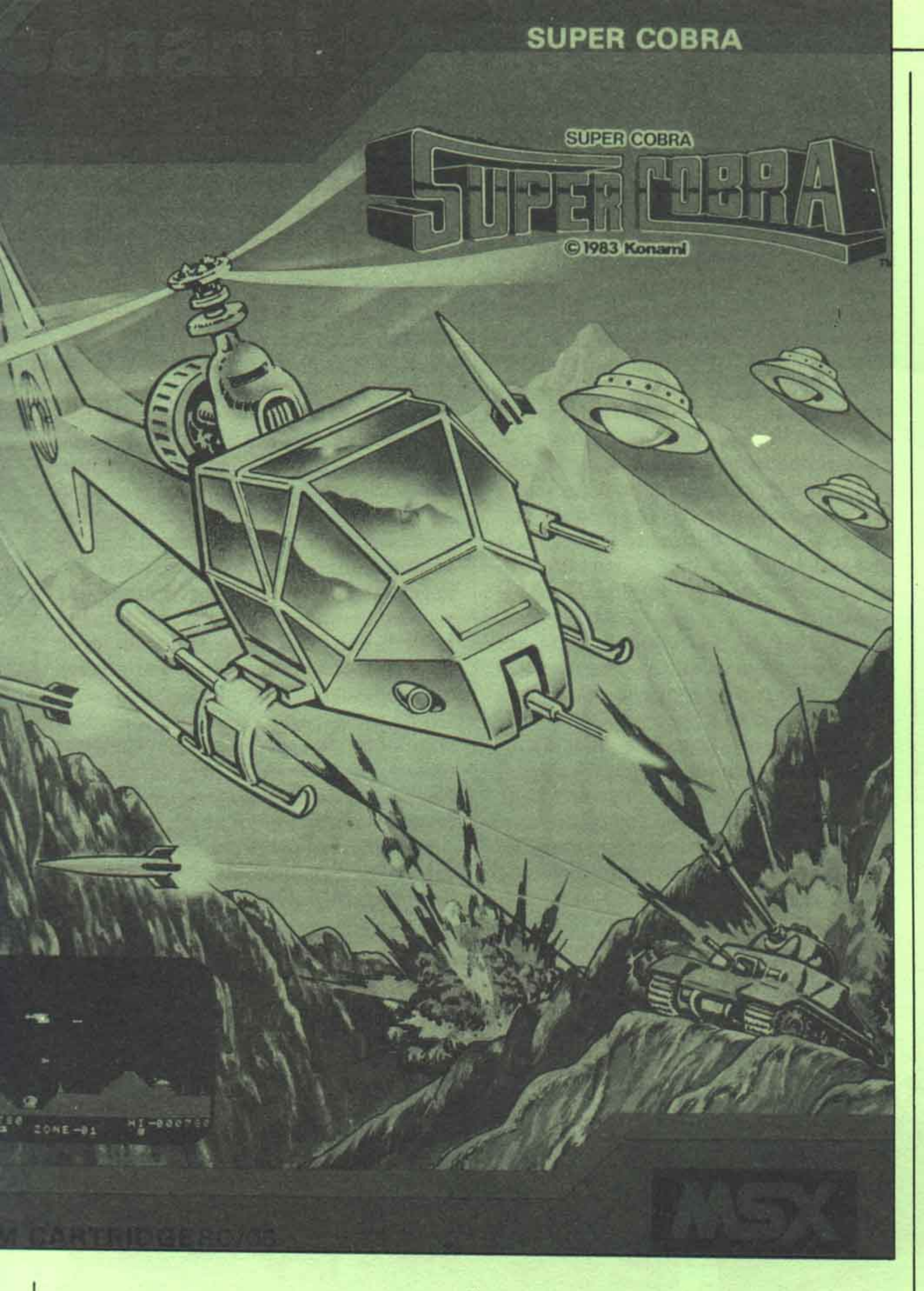
Olvidémonos por un momento de Konami y volvamos con las otras pequeñas editoras que todavía resistían el vendaval propinado por la gran multinacional. HAL había crecido mucho, demasiado, como siempre, y su producción se disparó, centrándose primordialmente en los cartuchos de MSX2 (por lo que la mayoría no llegaron a nuestro país), y cómo no una nueva versión de su archiconocido HOLE IN ONE bajo el apelativo de SPECIAL como indicativo de su nueva versión.

Por otra parte, multitud de otras compañías se apresuraron a fabricar más y más cartuchos para MSX2 que en ese momento resultaron tremendamente rentables dentro de Japón.

BATMAN, una versión remontada del juego británico de John Ritman, llegó a los más altos puestos de las listas







de ventas japonesas, seguido muy de cerca por SCRAMBLE FORMATION y DRUID, otra versión de un conocido juego cuyo país de origen es Inglaterra.

Lo malo es que bajo este auspicio que encontró tanto soporte entre el público comprador se agolparon una serie de juegos realmente deplorables que en su mayoría no traspasaron las fronteras del país del sol naciente.

Uno de ellos, NINJA WARRIOR, cuyo título lo dice ya todo por su originalidad se convirtió en objeto de todo tipo de mofas por parte de las revistas japonesas porque ¡no funcionaba!

La historia de este juego es también bastante compleja. El proceso de fabricación de los cartuchos no es nada complicado, lo más delicado es la verificación de los masters por culpa de que algunos programadores no respetan las normas del MSX.

Pues bien, NINJA WARRIOR, es un caso histórico, ya que ha sido el único cartucho que después de pasar todos los controles no funcionó debido a un error que causó a la empresa productora unos cuantos millones en reparación y en concepto de indemnización a los usuarios que adquirieron el juego que no tuvieron siquiera la opción de cambiarlo por otro, ya que de hecho ninguna de las copias producidas funcionaba correctamente.

La gran aventura Konami prosiguió durante el 88 a través del lanzamiento de una gran cantidad de mega-Roms que no hicieron sino aumentar todavía más la popularidad de esta gran productora. El más conocido de todos ellos por su gran proyección internacional es The Treasure of Usas, que aunque en un principio fue anunciado como una cuarta parte de Knightmare finalmente se presentó como un juego absolutamente autóctono.

Su desarrollo tremendamente rápido y su estructura en forma de videoaventura con mapeado gigantesco incluído, contribuyeron a catapultar al juego a los más altos puestos de las listas de éxito del MSX, tanto en su país de origen como en el nuestro.

En esta ocasión, el cartucho solo funcionaba en los MSX2, pero eso no pareció influir sensiblemente en sus ventas, que alcanzaron con toda tranquilidad las de los juegos para la primera generación, lo que nos lleva a la conclusión de que si quizás algunos destinados a la segunda no se venden tanto es porque los usuarios son mucho más selectivos de lo que en un principio parece.

En el 88 se produce también una gran eclosión de juegos para los MSX que provienen de importantes productores de arcades de salón, con la intención de rentabilizar costes a través de esta segura inversión. Aparecen títulos como OUT RUN (en formato mega-Rom y sólo disponible en Japón por razones contractuales), RASTAN SAGA, MAGICAL KAZZO, LITTLE SAMURAI +, o el mismísimo OPERATION WOLF, del que hemos localizado ya cuatro versiones distintas, una en cinta comercializada en toda Europa, otra en cartucho que se ha visto sólo en Italia y dos más en cartucho, uno de ellos mega-Rom, facturados por Taito de forma directa.

En el 89 llegan ya los juegos más espectaculares que han causado impacto últimamente como KING'S VALLEY 2, NÉMESIS 3 o NINJA KUN, asombrosos aunque no muy originales.

Lo que está claro es que el MSX ha sido, es y será una gran máquina de videojuegos, alcanzando en algunos casos un nivel altísimo. Y eso es algo que pocos podemos olvidar cuando nos ponemos a jugar una partidita al ya añejo ATHLETIC LAND.

Que os vamos a decir, el tiempo va a pasar para nosotros, pero no para nuestro entrañable MSX, sobre todo si nos habla en japonés. Dímelo en japonés y así nos entenderemos...

JAPON... EL PARAISO DE LOS MSX (2ª parte)

Bueno, ¿qué os pareció la primera entrega de juegos?

Creo que los mismos estaban bien escogidos, ¿no creéis?

Había de todo un poco: para los adictos a los marcianos FAMICLE PARODIC, para los amantes de las curiosidades: los dos primeros números de la disco-revista DISK STATION; y para los más clásicos PAC-MANIA, un soberbio ARCADE hecho ahora para los ordenadores de 2ª generación.

A lo largo de este coleccionable se intentará hacer lo mismo que con el número anterior: escoger juegos que agraden al máximo de gente posible.

(Taladrar por los puntos en negro)

CARTAS

Después de publicar la primera entrega de los coleccionables he recibido un montón de cartas en la redacción pidiendo información acerca de compañías de software, tiendas, contactos, etc... Bien, siento deciros que aunque no podré contestar a todos lo intentaré, o por lo menos buscaremos alguna solución para ello; por el momento...

Ya que encontrar estos cartuchos (ORIGINALES) en nuestro país resulta del todo imposible, y que los importadores de software parece que no se deciden a traer nuevos programa, a lo largo de algunos números iré facilitándoos las direcciones de las compañías de software niponas más importantes del momento.

En este mismo número publicamos ya la primera de ellas. Adivináis ¿cuál es?.

KONAMI INDUSTRY CO., LTD.
3-2 Minatojima-naka-machi 7-chome
Chuo-ku KOBE 650 JAPAN
Fax: 078-303-3659
Tel: 078-303-2508
Telex: 5622111 KONAMI J.

NOTICIAS

Después de hablar con varias personas he llegado a la conclusión de que además de ver comentados los mejores juegos del momento lo que queréis es información acerca de los nuevos lanzamientos, noticias, rarezas, etc... pues bien, como hice en la primera entrega, la primera página del coleccionable será, siempre que se pueda, dedicada a vosotros. En ella podréis encontrar esas noticias sobre novedades, sobre trucos, sobre un sinfín de cosas que os serán de interés. Además (se me acaba de ocurrir) os invito a todos los que escribáis al Jápon, a que también lo hagáis a nuestra redacción y nos contéis a qué compañía habéis escrito, a que nos mandéis una fotocopia de la carta, y también si tenéis contactos, si tenéis amigos, etc., etc...



PRIMICIA

La noticia bomba de estos meses pasados es que sabemos de muy buena tinta que KONAMI ha sacado, por lo menos, dos nuevos títulos que (por cierto estamos esperando a que nos lleguen de un momento a otro), de seguro, harían las delicias de todos vosotros. Estos dos nuevos lanzamientos son: VAMPIRE KILLER 2 y GOONIES 2. Ambos para los ordenadores de la segunda generación.

Bueno y nada más por ahora. Ahí os dejo con tres nuevas fichas que espero os gusten a todos. Para los juegos de mesa o estrategia: TETRIS (MSX2), para los que gusten de los ARCADES: FIREBIRD (HINOTORI), y por último para los que les gustan de juegos espaciales, uno muy especial: FEEDBACK. Este último mezcla el espacio con las multi-pantallas. Atención a este juego porque es de una compañía que cada mes sabréis algo de ella: TECNOSOFT. Una de las grandes compañías del Japón que aquí sólo es conocida por su, ya pasado, LAYDOCK.

Por Pere Baño

COMBINACIONES DE CARTUCHOS KONAMI

Las combinaciones de cartuchos Konami es ya algo habitual y muy extendido entre los compradores de estos cartuchos.

En este artículo se habla de estas combinaciones, formas de obtenerlas, aparte de incluir una tabla de combinaciones al final. Sentimos que en dicha tabla sólo se representen los cartuchos habituales en Europa, pues hay combinaciones muy extrañas y que precisan de cartuchos japoneses aquí desconocidos –Parodius permite grabar partidas en un cartucho de RAM estática, allí muy extendido– o no conocidos.

COMBINACIONES

De todos es sabido que ciertos programas encierran ciertos trucos y facilidades al insertar junto con el programa deseado otro cartucho similar. Lo que no está tan extendido es que no es necesario, disponiendo de un MSX2, tener el cartucho de ayuda para poder disfrutar de dichas ventajas.

El porqué radica en la forma en que dichos programas comprueban si existe o no otro cartucho conectado.

Cada cartucho de Konami lleva implícita una referencia para su mejor clasificación (RC y un número), referencia que también incluye el programa en su ROM, en forma de 6 bytes (generalmente). De estos seis sólo nos interesan por ahora, los cuatro primeros, que están así dispuestos:

1° – 43H
2° – 44H
3° – R1
4° – R2 }Referencia del cartucho adicional

Pues bien la rutina que se encarga de las comprobaciones no hace más que buscar en todos los slots esta secuencia de bytes, y cuando la encuentra activa determinados flags que posteriormente modificarán el juego de la manera adecuada.

Así pues, si escribimos en el único slot en que podemos –el de RAM– la referencia que deseemos, habremos engañado al programa, simulando así la existencia del cartucho adicional.

Hasta aquí la teoría. Veamos un ejemplo práctico con el que se disiparán las dudas.

Para empezar, como algunos habréis podido sospechar, es necesario tener el cartucho en memoria sin que se haya ejecutado, pues si no sería imposible acceder a él. Así que sin temor alguno hemos de introducir el cartucho "una vez inicializado el ordenador", activado el Basic, con un empujón seco (en el primer slot). Si provocamos un cuelgue o un RESET repetir la operación.

Ya tenemos el control. Ahora bien, ¿dónde escribimos la nueva referencia?. Pues salvo contadas excepciones lo haremos con la subpágina 2, en la página 2 (OUT & HF,2) desde 8010H hasta 8013H. Por ejemplo si hubiésemos introducido F1-SPIRIT y quisiéramos jugar con todos los circuitos deberíamos combinarlo con Q-BERT (aunque lograríamos lo mismo con la clave MAXPOINT). Simularemos el segundo cartucho tecleando:

```
OUT &HFE,2
POKE &H8010, &H43
POKE &H8011, &H44
POKE &H8012, &H07
POKE &H8013, &H46} QBERT = RC746
```

Seguidamente pulsaremos el botón de reset, o en su defecto DEFUSR=O: A=USR (O), con lo que ejecutaremos el programa que ahora encontrará nuestra falsa referencia.

El proceso es el mismo para todas las demás combinaciones correctas, y tan sólo habremos de cambiar la referencia que queramos introducir (los dos últimos bytes).

Saber qué hace cada combinación depende de vosotros.

por Marcos Fajardo Orellana

REFERENCIAS DE CARTUCHOS KONAMI (conocidas)

RC700 ATLETIC LAND
RC701 ANTARTIC ADVENTURE
RC702 MONKEY ACADEMY
RC703 TIME PILOT
RC704 FROGGER
RC705 SUPER COBRA
RC706 COMPUTER BILLIARDS
RC707 MAHJONG
RC710 TRACK'N FIELD I
RC711 TRACK'N FIELD II
RC712 CRICIS CHARLIE
RC713 MAGICAL TREE
RC714 COMIC BAKERY
RC715 HIPER SPORTS I
RC716 CABAGGE PACH KIDS
RC717 HIPER SPORTS II
RC718 HIPER RALLY
RC720 TENNIS
RC721 SKY JAGUAR
RC723 GOLF
RC724 BASEBALL
RC725 YIE AR KUNG-FU
RC727 KING'S VALLEY
RC728 MOOPIRANGER
RC729 PIPPOLS
RC730 ROAD FIGHTER
RC731 PING PONG
RC732 SOCCER
RC733 HIPER SPORTS III
RC734 GOONIES
RC735 GAME MASTER
RC736 BOXING
RC737 YIE AR KUNG-FU
RC739 KNIGHTMARE
RC740 TWIN BEE
RC741 ORGANO KONAMI
RC742 NEMESIS
RC743 PENGUIN ADVENTURE
RC744 VAMPIRE KILLER (MSX2)
RC745 KING KONG2
RC746 Q-BERT
RC747 FIREBIRD (MSX2)
RC748 GOEMON (MSX2)
RC749 THE MAZE OF GALIOUS
RC750 METAL GEAR (MSX2)
RC751 NEMESIS 2
RC752 F1-SPIRIT
RC753 THE TREASURE OF USAS (MSX2)
RC754 SHALOM (MSX2)
RC755 GAME MASTER 2
RC757 BASEBALL 2 (MSX2)
RC758 SALAMANDER
RC759 PARODIUS
RC760 KING'S VALLEY 2
RC761 KING'S VALLEY 2 (MSX2)
RC762 GRYZOR (MSX2)
RC763 POKER KONAMI
RC764 NEMESIS 3

NOMBRE: **TETRIS**
COMPAÑIA: **BPS**

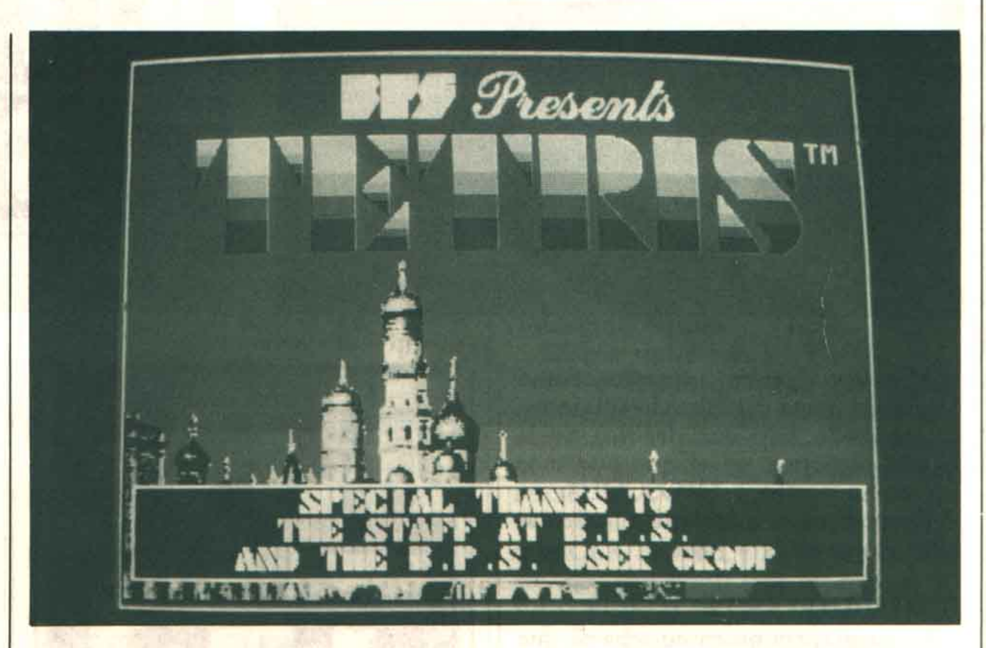
FORMATO: **Disquette**
MSX: **2ª generación**

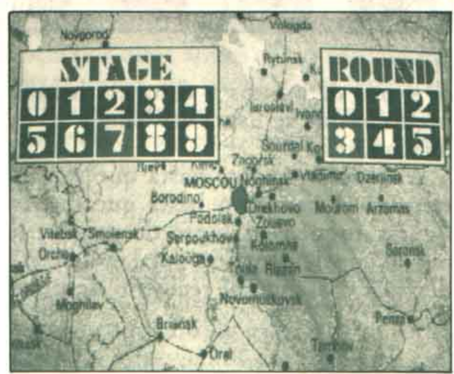
TIPO: **Habilidad**

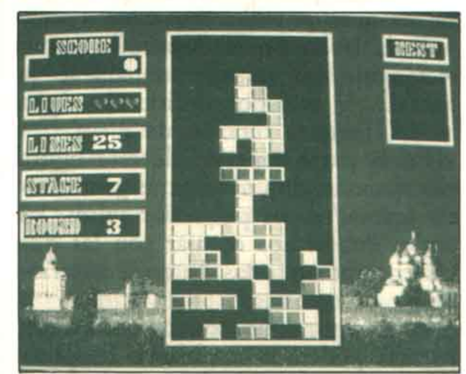
(Taladrar por los puntos en negro)

En este juego, sin duda conocido por todos vosotros por su aparición en los salones de máquinas, es de aquéllos en los que no hay disparos, no hay que matar a nadie, ni saltar, ni correr, ni nada de todo eso. Tan sólo (y digo tan sólo, aunque no es poco) es un juego. Es un juego en el que la inteligencia es lo primordial (mucho me temo que si este programa llegara a nuestro país no podrían jugar todos). Otra de las cualidades básicas que hay que tener son unos buenos reflejos.









AMBIENTACION

Aunque la ambientación no es fundamental en el programa, hay que decir que todos los paisajes, la música, etc. están inspirados en la U.R.R.S.

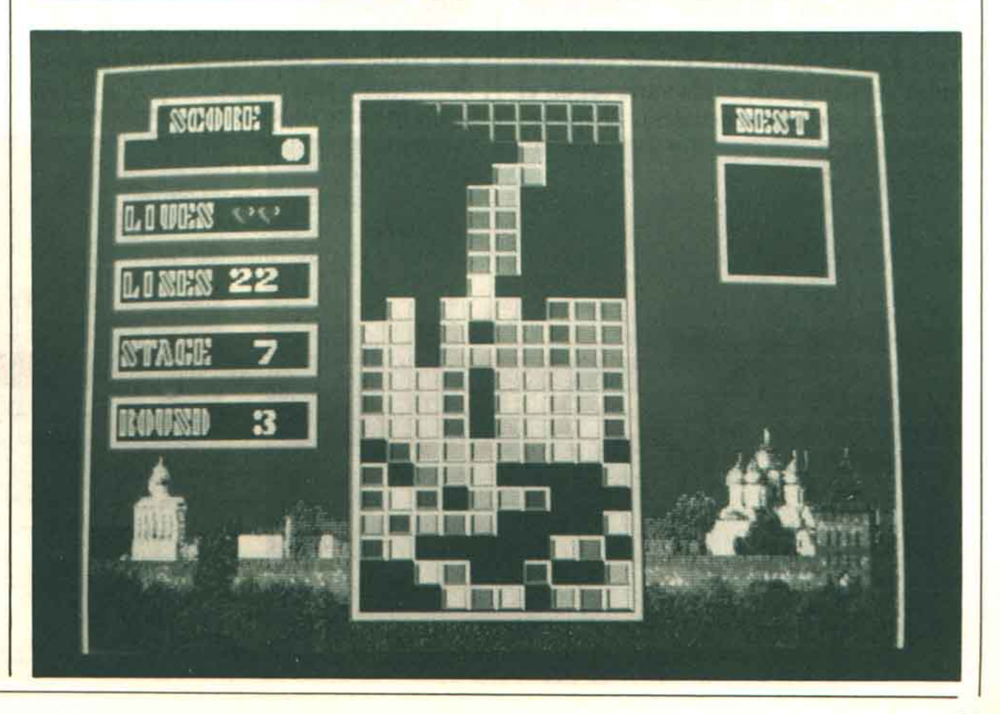
Los paisajes son diferentes cada vez (por decirlo de alguna manera se eligen aleatoriamente), lo que sí podemos elegir es el tipo de música.

Podemos estar en cuatro estados diferentes: SILENCE (no hace falta traducción), TECHNOTRIS, KARINKA, o TROIKA. Estos tres últimos son tres tipos de música de fondo que podemos elegir para cuando estemos jugando.

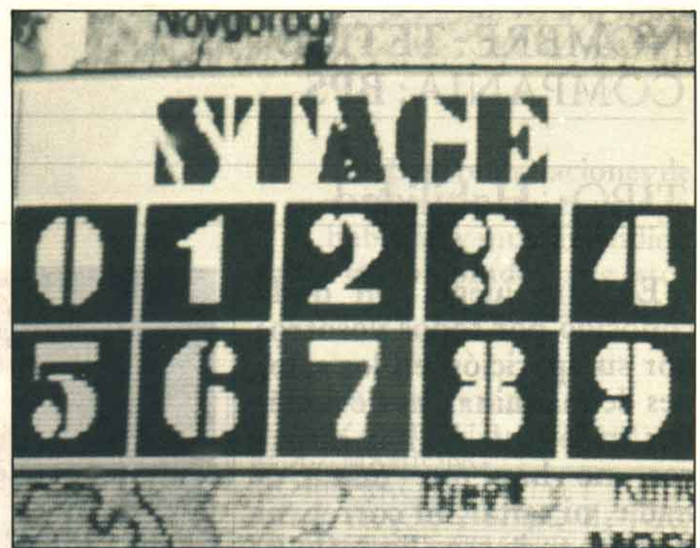
El primero de todos los menús que aparece es el de elegir pantalla y ronda, es decir, la pantalla en la que quieres empezar y su grado de dificultad.

Hay diez niveles (del 0 al 9) y en cada uno de ellos puedes elegir un total de seis rondas en cada uno (del 0 al 5).

La elección de rondas varia en rapidez, dificultad, etc... dentro de la propia pantalla.







Mientras elegimos, tenemos como fondo un mapa digitalizado (perfectamente, todo hay que decirlo) de la Unión Soviética, en el que podemos ver como centro a "MOSCOU".

Después de esta fantástica presentación empezamos a jugar.

DESARROLLO

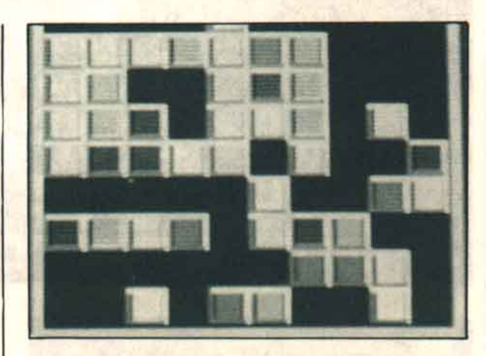
El juego, para quien no sepa de que va, es muy sencillo (?).

Toda la acción se desarrolla en un rectángulo que aparece enmedio de la pantalla, y que por decirlo de algún modo, tiene la función de mesa.

En la parte superior de esta figura van apareciendo unas figuras geométricas formadas por pequeños cubos, las cuales deberemos encajar con las que ya tengamos puestas de veces anteriores.

Estas figuras no son todas iguales, además podemos cambiarlas de posición utilizando el cursor. Cada 2 segundos aprox. la figura desciende una raya y ya no podremos volver a hacerla subir (el tiempo de caída varía según el nivel en que te encuentres). Si queremos, podemos hacer caer la figura sin esperar a que vaya bajando poco a poco, pulsando la tecla del SPACE.

Cuando tenemos una raya horizontal completa de cubitos, ésta desaparece y nos da puntos y entonces hemos hecho lo que se llama un "single" (ver marcadores).



Así sucesivamente hasta que se nos termine el tiempo o hasta que dichas figuras toquen su lugar de origen, y por lo consiguiente no puedan descender más, pasando al recuento de puntos.

MARCADORES

Mientras estamos jugando a derecha y a izquierda tenemos diferentes tipos de marcadores.

En la parte superior izquierda vemos los marcadores de: "SCORE" o sea, puntos; debajo: "LINES", que es el que nos indica cuántas líneas hemos conseguido completar; después: "LIVES", que nos muestra las vidas que tenemos mediante unos radiantes corazones; y debajo el "STAGE" y el "ROUND", que nos muestran, pues eso, en qué pantalla y en qué ronda estamos.

A la derecha, quizás sea el más importante, está el marcador de piezas. Este lleva un cartelito de NEXT, y nos indica la pieza que deberemos colocar después de la que estamos poniendo ahora; es una especie de ayuda a la hora de colocar la pieza de un modo o de otro.

PUNTUACIONES

Cuando hemos finalizado uno de los tableros (sea porque hemos acabado el tiempo o porque hemos llegado arriba) hay un recuento de puntos.

Aparece una gran ventana en la que vemos: el tipo de rayita que hemos hecho desaparecer. Si se ha ido de una en una es un single, si lo han hecho cuatro es un TETRIS. Debajo se nos cuentan los DROPS, o sea, los fallos. Debajo la puntuación total obtenida en esa ronda.

Bueno pues ya no hay más que contar sobre este juego. Tan sólo comentaros la gran calidad gráfica y el gran aprovechamiento del que los nipones hacen uso sobre nuestras máquinas.

VALORACION: mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable

Gráficos:
Color:
Adicción:
Rapidez:
Sonido:
FX:
Presentación:
Originalidad:
GLOBAL:

NOMBRE: **FIREBIRD**
COMPAÑIA: **KONAMI**

FORMATO: **Cartucho**
MSX: **2ª generación**

TIPO: **Aventuras**

¡¡Increíble, pero cierto!!

¡¡Parece mentira cómo se rompen el coco esta gente de Konami!!

Un tema como es el de las artes marciales, que ya está más que saturado; y esta gente van y sacan un nuevo programa sobre ese tema, sin que resulte aburrido ni repetido ni nada malo que podáis imaginar. Al contrario, es una auténtica maravilla, y estoy seguro de que si no se han decidido a traerlo a España es porque los textos son en japonés.

DESARROLLO

El desarrollo del juego es ir pasando por seis mundos distintos en los cuales deberemos luchar contra los más variados enemigos.

Encarnamos al más fiero de los samurais: HINOTORI. Este, para conseguir la paz eterna, deberá luchar contra las fuerzas del mal para poder descansar eternamente y salvar el honor de los antiguos samurais.

Vestidos con un kimono de color rojo, y una cinta en el pelo, deberemos luchar en todas las fases y salir victoriosos de los combates; si no nuestros espíritus se pudrirán en las tinieblas.

En cada mundo deberemos recoger ciertas cosas indispensables para pasar al siguiente: como son unas llaves redondas y cuadradas que te abrirán sucesivas puertas.

Los escenarios de cada mundo son diferentes: nos encontramos desde una jungla, hasta catacumbas, pasando por la costa marítima o un gran pantano.

Al final de cada una de las fases tendremos una lucha encarnizada con el guardián del siguiente mundo.

PANTALLA

Este fue el juego que puso de moda el no colocar marcadores en pantalla. Todo el espacio está reservado para el desarrollo de la acción.

Si queremos saber la puntuación bastará con pulsar ciertas teclas que os detallaré más adelante.

La acción transcurre en todo momento en scroll vertical.

DISPARO

El disparo va en función del que llevemos en ese momento.

En primer lugar llevamos unas espadas que arrojamos cada vez que pulsamos ESPACIO.

Luego, si queremos, podemos cambiarla por otras armas como son: desde lanzar bolas de fuego hasta estrellas ninja, pasando por dobles fogonazos, llamaradas, etc, etc... siempre en relación con el fuego.

ENEMIGOS

Los enemigos son de lo más variado. Aunque se repiten en todos los mundos, en cada uno de estos hay un tipo que sólo lo podemos encontrar en ese mundo y no en los otros. Por ejemplo: en el quinto mundo hay unas grandes cabezas inmóviles, que después de darles 6 ó 7 disparos revientan.

Al disparar a las bolas de pelo que salen en todas las pantallas al igual que a algunos de los monstruos característicos de cada fase, aparecen unas plumas de color rojo que deberemos recoger. Cuando tengamos muchas podremos canjearlas por armas más potentes.

TECLAS DE AYUDA

Dichas teclas son las F's:

F–1⇒ Si pulsamos esta tecla pausamos el juego y además nos aparece una ventana en la que vemos los puntos, el nivel en que estamos, las vidas que nos restan, etc...

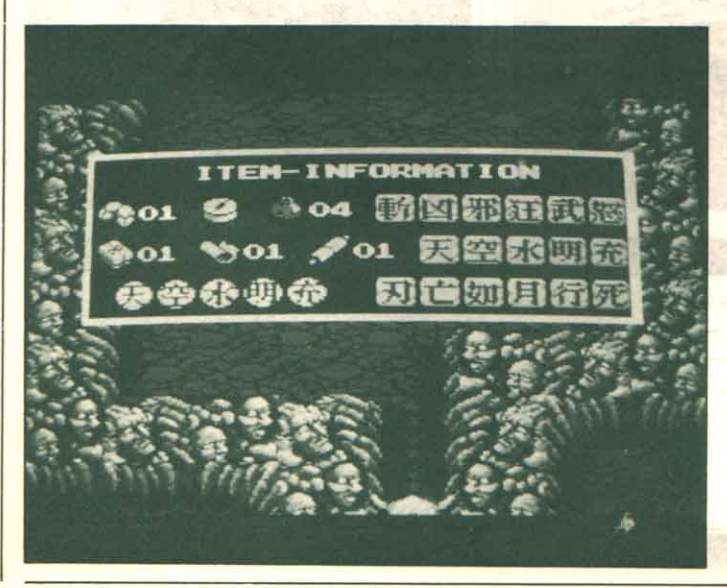
Si después de pulsar esta tecla pulsamos CLR/HOME, podremos introducir un password (ver apartado de PASSWORDS SECRETOS).

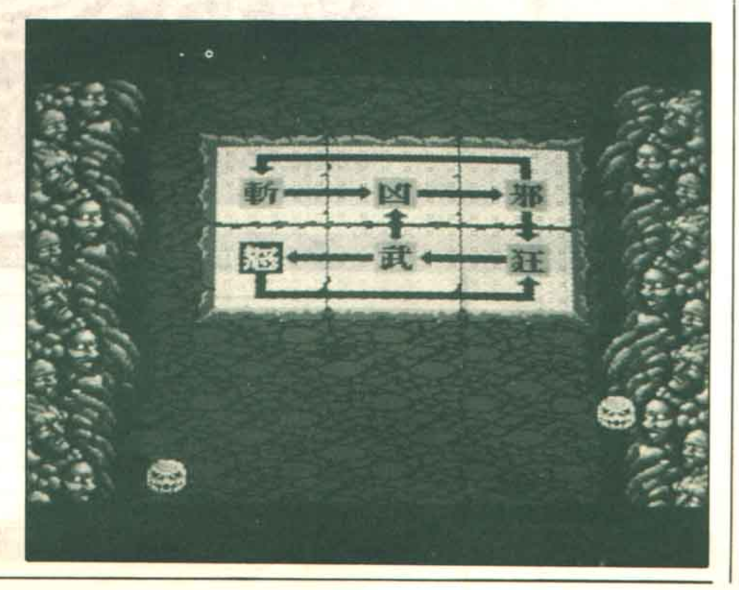
F–2⇒ Al pulsar esta tecla nos aparece un amplio menú un amplio menú en el que podemos ver todos los tipos de armas que podemos cambiar por plumas.

F–3⇒ En esta tecla está la ITEM-INFORMATION. Es decir, en ella podemos ver todo lo que hemos cogido y lo que llevamos en cada momento.

F–4⇒ Al pulsar esta tecla nos sale (no siempre, sólo cuando lo hayamos cogido) un mapa de la zona en que estamos.

F–5⇒ En esta tecla al igual que otra, si lo hemos cogido, nos sale un mapa de todos los mundos.





• (Taladrar por la línea de puntos) •

PASSWORDS SECRETOS

Para hacer un poco más rápido el juego y más ameno, los programadores de KONAMI, me dieron ciertos passwords que al introducirlos después de pulsar F–1, CLR + Home, y otra vez CLR + Home nos dan una serie de ventajas secretas. Veámoslas:

ESCRIBIR	PARA TENER
TURBO	Más velocidad
AUTOSHOOT	Disparo automático
DOKODEMOMAP	Mapa de mundos
KOKOWADOKO	Mapa de la pantalla
HANEYOKAGAYAKE	Inmunidad a las balas
SUPERBALL	Toda las llaves redondas
HINOOOIHITODANE	Todas las llaves cuadradas
METALSLAVE	200 plumas
HOIHOIHOINOHOI	La brújula
ILOVEHINOTORI	Inmunidad total

Y ahora lo más espectacular. Pon atención y lee...

ENDDEMOGAMITAINA
para ver el final directamente

Ahora os doy algunos passwords que sirven para pasar a cualquier mundo:

Mundo 1:
QCFEF5QHGM955LDRAI88E
Mundo 2:
DID2857JDE9U9LD1YELQN
Mundo 3:
62C9TRKJ9V1N8DUIB2132
Mundo 4:
T7SHGZS5QQLIRG18JPYB9
Mundo 5:
8EM9UCSCUN8IUIH1SAL7J
Mundo 6:
YPRC3T7PFEG9955LHYGBH

Espero que con todo esto, si algún día llegáis a tenerlo, podáis acabar fácilmente con él.

PRESENTACION

Este juego carece de presentación, o por lo menos de historieta introductoria.

Así, si en otros juegos había que remarcar era la presentación, en éste lo que hay que remarcar es el final. ¡Es increible!.

No tengo palabras para describirlo. Ved las fotos y ya me contaréis. Algunos de vosotros pensaréis que no hay para tanto, pero si que lo hay; es verdaderamente alucinante.

En resumen un MACROJUEGO que seguramente los MSX BOYS & GIRLS del Japón recordarán durante muchos años (comercializado aquí por Discovery Informatic).





VALORACION: mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable

Gráficos:
Color:
Adicción:
Rapidez:
Sonido:
FX:
Presentación:
Originalidad:
GLOBAL:

NOMBRE: FEEDBACK
COMPAÑIA: TECNOSOFT

FORMATO: Disquette
MSX: 2ª generación

TIPO: Espacial

¿Recordáis Vaxol? Aquel juego en el que debíamos guiar a un robot a través de varias fases destruyendo todo lo que le salía a su paso? Pues bien, este programa no me atrevo a decir que sea una continuación, pero por lo menos es muy parecido.

PRESENTACION

Mediante una típica historieta (ya habitual en los programas japoneses) se nos cuenta el desarrollo y el porqué nos encontramos en esa situación en el juego.

Se nos cuenta que su ciudad ha sido atacada por unos ejércitos de robots alienígenas, y ha sido saqueada y destruída por dichos sujetos.

En esta historia podemos ver cómo muere la novia de nuestro chico y es ahí cuando éste clama venganza.

Se pone sus botas, su traje espacial y corre hacia el robot que le servirá para dar guerra a sus enemigos.

Se nos muestra, en el panel de una gran computadora, las características físicas del robot.

Después se ven unas enternecedoras imágenes en las que el chico entra en la nave y jura vengar a su amada. Después de ello éste sale de la base enfundado en su nueva armadura-robot.

EL JUEGO

Y es aquí donde empieza la acción.

A partir de ahora y durante seis niveles deberás guiar al robot a través de los parajes más insospechados, sorteando distintas trampas y fumigando a todos los enemigos que se te pongan a tiro.

Para ello cuentas con un cañón de protones, un número limitado de misiles teledirigidos, y tres vidas.

El objetivo del juego es ir destruyendo todos los robots que aparezcan, e ir pasando pantallas hasta llegar a la última fase, en la que nos encontraremos el cuartel general de dónde proceden los robots.

PANTALLA

Esta vez la acción se realiza en toda la pantalla. Sólo a la izquierda (en la parte superior) flotan unas pequeñas letras que nos indican la velocidad que llevamos, el número de misiles que nos quedan, y debajo, las rayas de energía que nos quedan (cuando éstas lleguen a cero moriremos).

AYUDAS

Cuando mates a los robots, monstruos, etc... que te incordiarán en todo momento, aparecerán (no siempre) unas bolas con la letra P dentro de ella. Según el color con que las cojas te darán una ayuda u otra.

Si las coges en rojo te dan 20 misiles teledirigidos extra, si, en cambio, las coges en amarillo te darán tres rayas de energía extra, pero si las coges en azul, te aumentará o disminuirá –dependiendo– la velocidad.

FASES

El desarrollo en todas las fases es el mismo: la acción se desarrolla en un perfecto scroll de fondo en el que vamos avanzando, y vamos viendo cómo se acerca el final de cada fase.

No hay mucho que explicar de ello, tan solo voy a contaros los finales de cada una de las fases, y cómo superarlos.

1. DYNA SAUR:

Este final, más que difícil es impresionante.

Nos encontramos con un grandioso dinosaurio, el cual deberemos destruir disparándole a la cabeza. Al principio parece fácil, pero después de darle muchos disparos tan sólo habremos conseguido saltarle la piel, y es entonces cuando vemos realmente que es un robot, y que deberemos seguir machacándole los sesos un buen rato. Recuerda, el punto débil es la cabeza.

2. MAGIC MASTER:

En este final de fase deberemos luchar contra un mago. Es un anciano con muy mala uva al que, al igual que ocurre con el dinosaurio, deberemos dispararle en la cabeza.

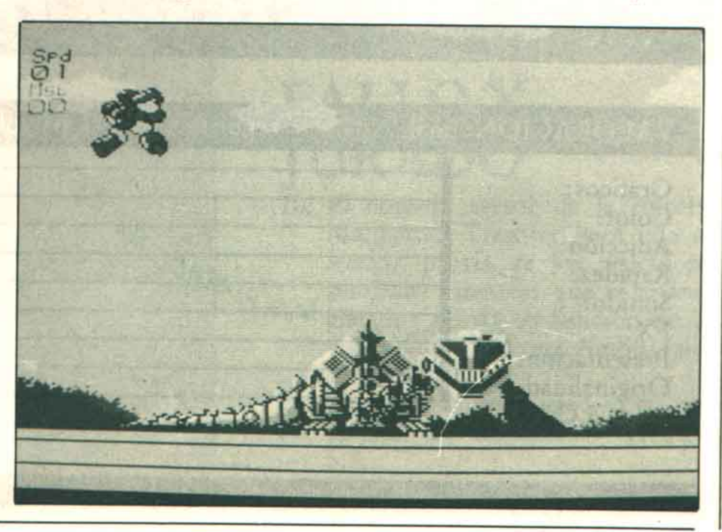
3. TANAKA PUNCK OUT:

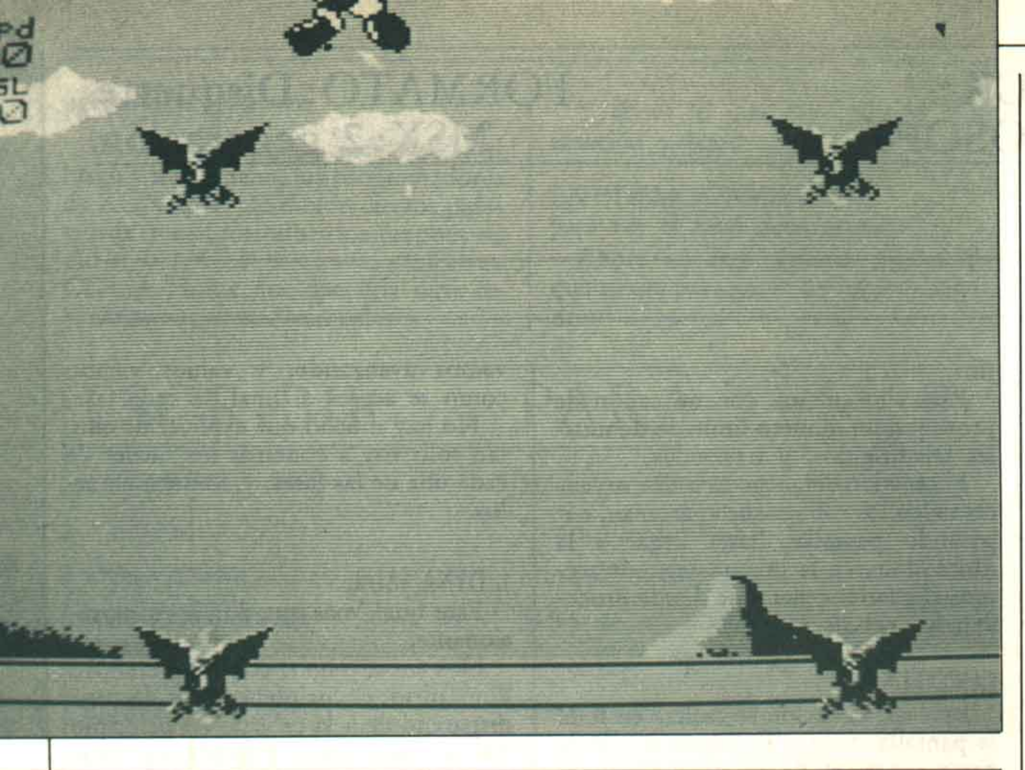
Aquí encontraremos un gigantesco monstruo de piedra con un solo ojo. Dicho bichejo tiene dos manos como dos panes (es broma, pero realmente tiene unas manos enormes) y si te pilla entre ellas dos...

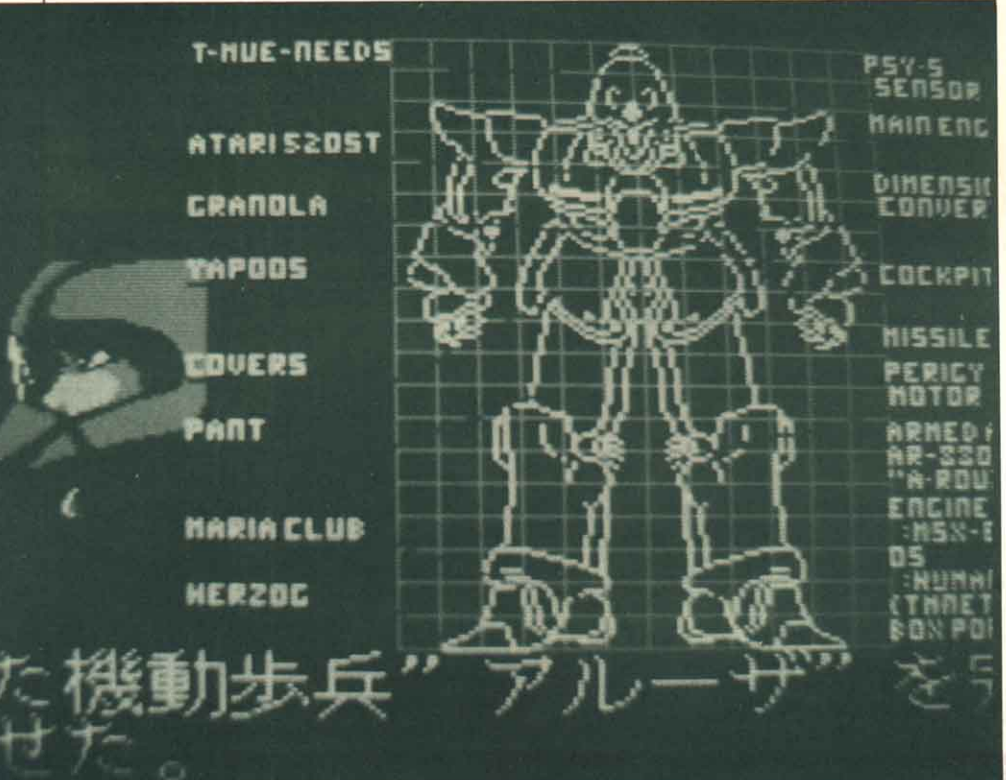
El punto débil, esta vez, será el pecho. Observa que hay una pequeña obertura en el pecho del cíclope, pues bien, es ahí donde deberás disparar.

• (Taladrar por los puntos en negro) •









4. SUPERPLANE:

Delante de tí se abren las nubes y desciende el avión más moderno y sofisticado que jamás hayas podido soñar. Tiene unos cañones con los que te dispara, intenta evitarlos y a su vez dispárale a la cabeza (en este caso a la cabina).

5. CANNONADE SHIP:

Este final de fase es muy espectacular.

Si en el anterior final nos hemos enfrentado con un avión ultramoderno, esta vez le toca el turno al portaaviones más brutal de todos los tiempos.

Ten cuidado porque tiene una gran capacidad de disparo.

Esta vez deberás machacar la torre de control.

SPACE WEAPON:

Has llegado a la fortaleza final.

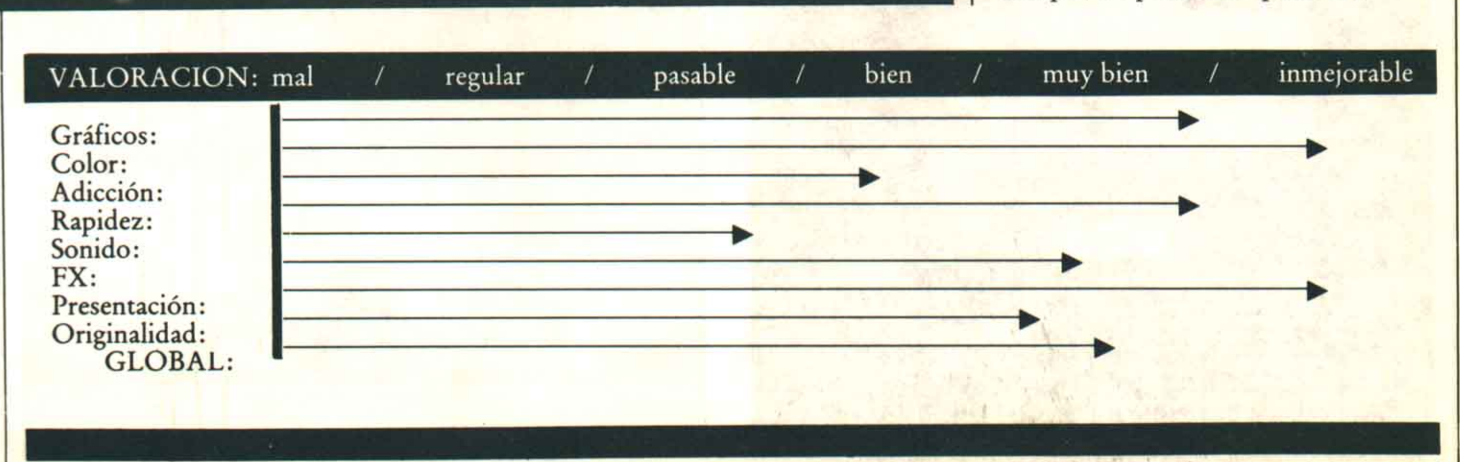
De ella salen todos los malvados robots que han acabado con tu pueblo. No tengas piedad. Destruye todos sus ojos, y cuando estos estén destruídos fumiga el punto blanco que hay dentro del globo azul.

FINAL:

El final de este juego no os lo voy a contar, claro está, pero lo que sí os contaré es la curiosidad de este juego.

Cuando aparecen los títulos de crédito finales (listado de todos los que han trabajado en el desarrollo del juego) al llegar a los diseñadores gráficos, y a los de sonido, nos aparecen sus imágenes digitalizadas. Es un final un poco inusual, pero muy chocante.

En resumidas cuentas es un juego de una calidad técnica inmejorable. Los gráficos son increíbles, el uso de los colores es muy acertado. Aquí quizás el único que da la nota (¡¡nunca mejor dicho!!) es el sonido. Aunque no es ni mucho menos espectacular, está a la altura del programa. Y es que no siempre se puede ser perfecto.



ERASE UNA VEZ UNOS JUEGOS JAPONESES

Este mes en el capítulo del Coleccionable de nuevo tenemos más fichas de juegos, esta vez con las últimas novedades. Como bien habréis observado, en cada número vamos combinando juegos, trucos, consultas, direcciones, comentarios... Aparte de que cada nuevo MSX-CLUB irá aportando nuevas sorpresas. El resultado no es otro que ofreceros un álbum coleccionable con toda la historia de los juegos japoneses. Cuando estemos a punto de terminar os facilitaremos los separadores y el índice... aunque podéis estar tranquilos, todavía queda para largo.



Y ya estamos aquí con nuevos programas y muchísimas cosas que contaros. Hoy la cosa va de aventuras: UNDEADLINE de T&E Soft, GOLVELLIUS de Compile y el inédito GAME COLLECTION de KONAMI. Y es que tenemos ganas de contaros muchas cosas, lo que pasa es que tenemos tantas por deciros y tan poco espacio que no sabemos por donde empezar.

De momento, una nueva idea: ¿Qué os parece si todos los que escribáis a las direcciones indicadas en esta sección también lo hacéis aquí? De ese modo se conocerá el cupo exacto de los interesados en el tema, además de poder publicar el número de lectores que lo han hecho.

Nosotros por nuestra parte hacemos lo posible por conseguir nuevos programas y, atención a los siguientes meses porque habrán grandes sorpresas.

T&E SOFT inc.
1810 YUTAKAGAOKA, MEITO-KU, NAGOYA-CITY 465 JAPAN

Telf: (07) 052-773-7770

Como véis este mes le ha tocado a T&E Soft. Y ahora os doy una dirección donde os podéis dirigir a mi persona, contarme lo que queráis, pero sobre todo explicándome si habéis escrito a estas compañías.

Hasta la próxima.

MSXCLUB (Dímelo en japonés)
C/Roca i Batlle, 10-12, bajos.
08023. BARCELONA

(Taladrar por los puntos en negro)

NOMBRE: **UNDEADLINE**
COMPAÑIA: **T&E SOFT**

FORMATO: **disquette**
MSX: **2ª generación y Plus**

TIPO: **Aventuras**

Y es que UNDEADLINE es la última "pasada" que ha salido de manos de esa conocida compañía que es T&E Soft.

Con este nuevo programa de aventuras además, se han estrenado en ese mundo que dicen maravilloso de nuestro hermano mayor, el MSX2+.

Aunque es un programa que no incorpora nuevos temas ni nuevos retos y no tiene nada de original, ha sabido mezclar muy bien esos ingredientes que solemos encontrar en este tipo de juegos.

Este juego es comparable al FIREBIRD de KONAMI (comentado en esta misma sección), ya que su desarrollo y desenlace es casi bien el mismo.

Hay que hacer especial hincapié en la presentación. No a la presentación del propio programa –que no hay que desestimar–, sino al estuche en el que se te presenta, su publicidad, etc, etc.

Y es que en Japón cada lanzamiento de los juegos es como el de una película: Hay posters que te anuncian su próxima aparición, pegatinas, dossiers explicativos de todas las últimas novedades de soft de la compañía, y además un logrado "User's Manual", en el que además de explicarte hasta el último detalle de las instrucciones del juego puedes encontrar el porqué del juego y su historia.

Como he dicho antes este programa funciona en los MSX2+, pero es que además incorpora un nuevo sistema, "parecido" al ya famoso chip de KONAMI SCC, llamado MSX MUSIC, con el que si disponemos (y éste es mi caso) del cartucho FM PACK de la compañía PANASOFT, podremos oir la música del juego por 9 canales en lugar de 3. Este cartucho lo que hace es ampliar las instrucciones de sonido del MSX para entonces utilizar las mismas como si se tratase de un PLUS, y en cuestión de sonido está completamente igualado a cualquier MSX2+, AMIGA o ATARI ST.

Bueno y ahora sin más preámbulos pasemos al juego en cuestión: UNDEADLINE, T&E Soft ©1989.

EMPEZANDO

Lo primero que tenemos que hacer en este programa es introducir el nombre, elegir nivel de dificultad, música, etc; después el personaje que queramos encarnar. Veamos quiénes podemos ser en este juego.

PERSONAJES

Hay tres diferentes, como son el Guerrero, la Hechicera y la Ninja. Cada uno tiene sus propias cualidades, por ejemplo el Guerrero tiene más rapidez de disparo y a su vez más potencia, en cambio es un poco lento en el movimiento. Por otro lado la Hechicera tiene buen disparo y mucha rapidez, pero su potencia es escasa. La Ninja, en cambio, se mueve muy rápido y dispara también rápido pero es muy débil, con un solo disparo que le den se restará mucha energía.

Además de estos personajes tenemos una serie de ayudas que irán apareciendo a lo largo de todo el juego.

COFRES

Gran parte de las ayudas se nos presentan dentro de unos cofres de color amarillo que encontraremos en todas partes de la pantalla. Dentro de ellos se puede encontrar desde vidas-extra, hasta más potencia de disparo, o nuevas armas.

A veces no todo son ayudas, ya que hay cofres que son falsos y al dispararles explotan, y otros que dan cosas que en vez de ayudar te empeoran la situación. Veamos una lista de lo bueno y lo malo.

ARMAS

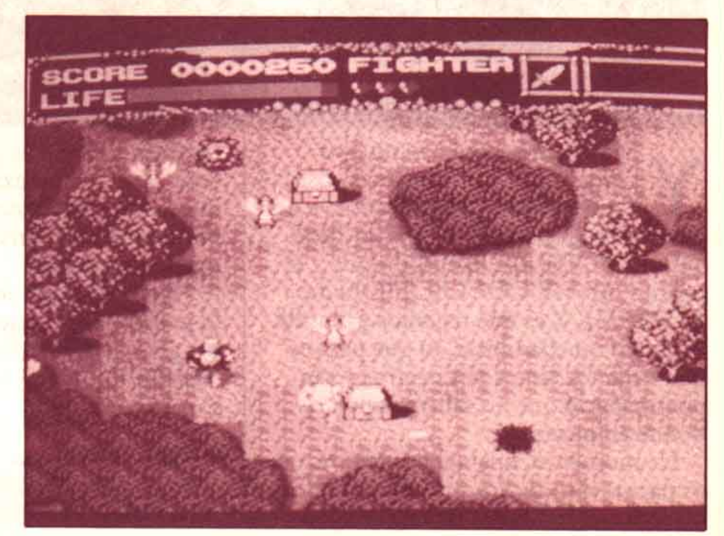
Hay varios tipos de armas que podemos encontrar dentro de ellos. Cada una tiene una característica que la hacen mejor o peor que la anterior.

Hacha: El hacha es una de las mejores armas. Es de gran utilidad ya que puedes manejarla con los cursores. Cuando se ha disparado se mueve de acuerdo con el personaje. Además al lanzarla regresa como si se tratase de un boomerang.

Boomerang: Este, aunque tiene gran rapidez no es muy efectivo, porque es muy poco potente y se va mucho. La principal "pega" es que no puedes disparar más de uno a la vez.

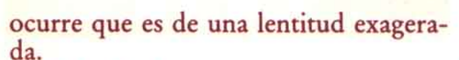
Bola de fuego: Esta es de gran utilidad porque su potencia es extrema;













• (Taladrar por los puntos en negro) •

ocurre que es de una lentitud exagerada.

Hielo: Podremos ver como un montoncito de hielo que al cogerlo dispara un chorro potente de eso mismo. Aunque no es de los más potentes creo que es el mejor de todos.

Cuchillos: Veremos dos cuchillos cruzados entre sí. Al cogerlos nos daremos cuenta de que hemos hecho la "tontería" más grande de la historia, ya que además de lento es muy poco potente.

Huevo: Cuando al reventar un cofre veamos que nos sale un huevo no hay porqué asustarse. Al cogerlo lo único que nos aparece es como una sombra. Supongo que todos recordáis los OPTIONS de los famosos NEMESIS, o SALAMANDER.

Las armas que he mencionado anteriormente son las que podremos encontrar en los cofres, pero además, de por sí, cada personaje cuando empieza la pelea tiene su arma característica. El Guerrero lleva su espada, la Hechicera lanza una bola de fuego, y la Ninja lanza una shiruken (estrella de puntas).

AYUDAS

Además de toda esa serie de armas hay un montón de cosas más, dispuestas a facilitarnos el juego.

Bolas rojas: Si cogemos el par de botas rojas nuestra velocidad aumentará considerablemente.

Botas grises: Estas lo que harán es disminuir, también considerablemente, nuestra velocidad.

Armadura: Si la cogemos nuestro cuerpo estará protegido durante unos 20 disparos sin que nuestra energía disminuya.

TNT: Al tocar el cartucho de dinamita todos los enemigos que hayan en pantalla desaparecerán.

Corazón: En ciertos cofres (muy pocos), hay un corazón rojo con unas letras de "1up" en el interior; supongo que habréis podido adivinar que se trata de una vida extra.

Matraz azul: Si cogemos el matraz azul lo que nos ocurre es que nuestra energía subirá de nivel.

Matraz rojo: Este, sin embargo, nos lo hará descender.

Matraz amarillo: Al coger éste tendremos durante unos 10 segundos una capa de protección.

Matraz negro: Al recoger éste nos dará poderes ocultos.

?: Hay ciertos cofres que del interior nos aparece un interrogante; si lo cogemos nos puede aparecer cualquiera de las cosas que os estoy contando.

Diamante: Este lo único que puede hacer es dar puntos.

P: A veces aparece una estrella de fuego con una letra P en el interior. Esto lo que hace es aumentar la potencia del disparo.

Hasta aquí todo lo que podéis encontrar dentro de los cofres.

ENEMIGOS

Los enemigos son de lo más raro. Como explicarlos todos sería una pesadez, voy a mencionar sólo a los del final de pantalla, pero para que sepáis de qué va cada fase puedo deciros que en cada una de ellas os pueden aparecer desde abejas y enanos hasta gigantes o zombies, pasando por plantas carnívoras, calaveras, muertos vivientes, cajas asesinas, escorpiones de fuego, demonios, incluso grandes animales prehistóricos.

De grandes enemigos hay seis, uno por cada fase. Los más peligrosos son los de las fases finales.

Cíclope: Este es el de la primera fase. Es un gran cíclope de color marrón, grasiento y con muy mala sombra. Se mueve de izquierda a derecha y viceversa y arroja unas cachiporras que para qué.

La muerte: Este es el personaje más característico del fin del juego. Con su inseparable guadaña intentará que no pasemos de dicha pantalla.

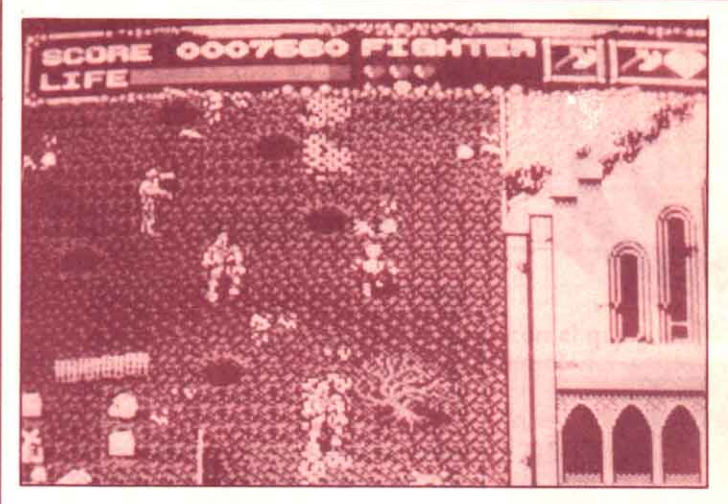
Dragón alado: Aquí el eterno rival de San Jorge intentará chamuscarnos un poco con sus fogosos estornudos. Atención, porque tiene sorpresa.

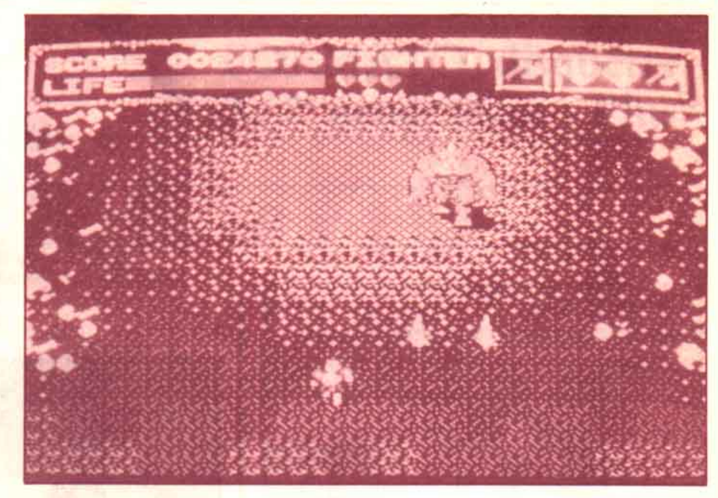
Bola de fuego: Esta es una especie de gran pajarraco cubierto de fuego, que al igual que sus "colegas" se nos querrá merendar.

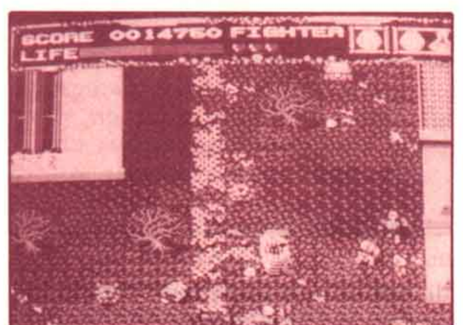
Hechicera: Muy parecido a la Muerte, con su túnica de color verde oscuro que le cubre el rostro, no cesará de lanzarnos cráneos de otros infelices que intentaron acabar con ella.

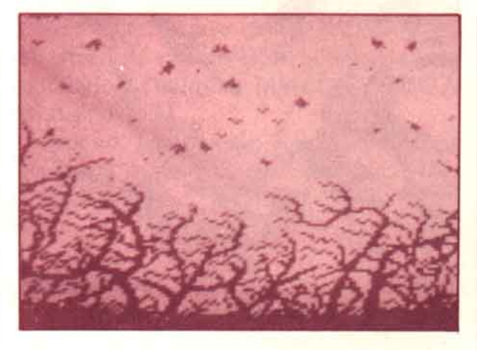
La Cosa: No es que el bichejo o esa cosa se llame así, sino que se trata de un ser tan deforme y repugnante que él mismo es innombrable. Ese montón de materia intentará picarnos con los aguijones que tiene en las puntas de sus dos colas.

Hasta aquí los enemigos, y ahora las











fases y la estructuración de pantalla.

FASES

Cada una de las fases tiene su propio nombre que está de acorde con el escenario en el que se desarrolla la acción.

No hay ni primera ni segunda fase, puedes empezar por la que quieras.

Forest: El Bosque. En ésta, como el nombre indica nos trasladamos al interior de una jungla. Los enemigos (ocurre lo mismo en todas las pantallas), van de acorde con el decorado.

Cementery: Del más puro estilo Jackson's Thriller. Estamos en un gran cementerio del que surgen desde muertos vivientas hasta fantasmas, pasando por los habituales murciélagos.

Ruins: Esta parece ser el interior de una gran catedral, o de uno de esos grandes edificios religiosos que sólo quedan cuatro piedras mal puestas.

Rocks: El escenario de esta fase parece la ladera de un volcán en erupción. Ríos de lava, y surtidores de fuego son la tónica de esta fase. Además los monstruos de los avernos saldrán a tu encuentro.

Cavern: Estamos en una grandiosa gruta. Oscura, fría, sin salida. Al final de ella nos encontramos con el dragón que en ella duerme.

Dungeon: Estamos en el muelle. Pero no un muelle cualquiera, sino un muelle donde el agua hierve, donde no hay barcos ni pescadores, sólo asquerosos bichejos que nos hacen la vida imposible.

PANTALLA

La pantalla está, excepto su parte muy superior, dedicada al desarrollo de la acción.

En esa parte superior encontramos: a la izquierda los puntos, a su lado las cosas que vamos cogiendo, indicando cuál es la última que hemos capturado. Debajo está el nivel de energía o LIFE, y a su lado unos pequeños corazones que nos indican las vidas que quedan.

MANDOS

En este juego se pueden utilizar (como en la gran mayoría), el joystick y el teclado o cursores; pero además hay unas teclas que tienen una función especial.

SHIFT: Al pulsar la tecla nos cubriremos con el escudo. Nos detendrá todos los disparos (de cualquier tipo), pero no los contactos con los enemigos.

ESC: Esta tecla hace la función de stop o parada.

En resumen un soberbio juego que seguro que muchas compañías querrían tenerlo entre su haber.

VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:					→	
Color:						→
Adicción:					→	
Rapidez:					→	
Sonido:					→	
FX:					→	
Presentación:						→
Originalidad:				→		
GLOBAL:					→	

NOMBRE: GOLVELLIUS
COMPAÑIA: COMPILE

FORMATO: (3) disquette
MSX: 2ª generación

TIPO: Aventuras

En discos de tres y medio y como una gran producción, nos llega una segunda versión del ya mítico Golvellius.

Debido al éxito que tuvo Golvellius en los ordenadores MSX1, ahora nos llega con un nuevo reciclaje y mucho más color, sonido y gráficos para que todos podamos disfrutar de él.

Este nuevo programa como viene siendo habitual en las últimas novedades, también funciona en los MSX2+, y de qué manera.

Dentro de los tres discos en los que se nos presenta el juego, uno de ellos está dedicado sólo a una gran demo para los 2+. En ella se nos cuenta el origen del juego, un poco el porqué de este programa, etc. Podemos leer (si sabemos japonés) que Golvellius es un príncipe al que han secuestrado su prometida y cómo no, lo que deberá de hacer a lo largo del juego es muy sencillo: Golvellius deberá ir pasando fase tras fase hasta llegar al lugar donde está su compañera.

Otro de los discos es el de LOAD/SAVE/DATA.

En este disco podremos grabar nuestra partida si lo deseamos, y volver a reemprenderla en otro momento. Esto resulta muy útil ya que GOLVELLIUS tiene cerca de 50 fases, y todas de golpe resulta, sino imposible, muy difícil de acabar.

El tercer y último disco, cómo no, es el propio programa. Veamos ahora con más detalle, el análisis de cada uno de estos diskettes.

DEMO MSX2+

Este segundo disco (que en realidad es el primero), es el que guarda la demo, o presentación para los Plus. Esto no quiere decir que en un MSX2 no se pueda ver, sino que se observará con mucha menos calidad. No pretendáis comparar el VDP de los MSX2 y el de los MSX2+.

En cuanto al sonido... podéis imaginar. Si en MSX2 suena bien imagínate lo que es un Plus.

Actualmente, gracias al FM-PAC, podemos oir, en un ordenador de la segunda generación, el mismo sonido (o música) que oiríamos en un MSX2+. ¡Maravilloso!

La música está muy acorde con el juego. Por esos 9 canales oímos de todo. Tiene unos buenos efectos especiales (FX), que además le dan más realismo a la demostración.



DESARROLLO

En dicha demo podemos ver el origen de esa situación. Vemos como el príncipe está en cama, vendado y cómo parece que despierta. Por lo que podemos imaginar, ha sufrido un accidente y ahora no recuerda nada.

Poco a poco va saliendo del aturdimiento. Haciendo grandes esfuerzos por recordar lo sucedido, se le aparece la imagen de su amada Princesa que le ayuda a ver lo que pasó.

Hablan entre ellos dos y recuerda un castillo, unas sombras, una guerra... pero nada en concreto. Todo son vagas ideas.

Al fin parece que consiguen unir esas ideas dispersas y logran entender lo sucedido.

La Princesa le cuenta que era un día claro y alegre cuando de pronto el cielo se oscureció y empezó la tormenta. Todo el castillo estaba envuelto en sombras. nada de lo que veían parecía real. De pronto se dieron cuenta de que no era una tempestad cualquiera, sino que provenía de un ataque de las fuerzas del mal.

El Príncipe, sin pensarlo dos veces, cogió su caballo y junto a sus tropas, salió a combatir esos poderes ocultos.

Cayó en una trampa y salió mal herido. A partir de ahí ya no recuerda nada más, solo que perdió el combate y que su querida Princesa fue raptada mientras él yacía, casi muerto, en el suelo.

Ahora su único deseo es encontrar esas fuerzas ocultas para tomarse la revancha.

THE GAME

El desarrollo del juego es como el de la primera parte. Golvellius deberá ir pasando fases y más fases antes de poder concluir con éxito el juego.

Lo primero que deberá hacer es recoger ciertos útiles entre la gente de su poblado para poder salir de él bien preparado.

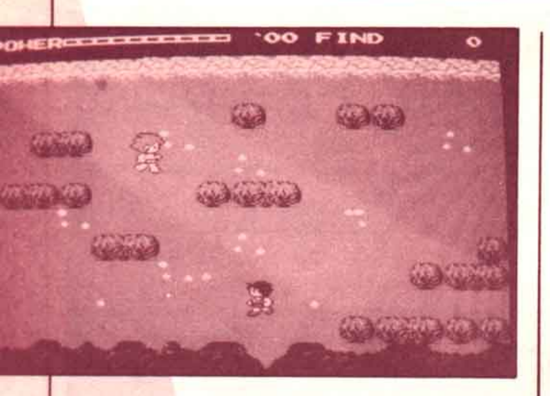
Contaros cómo acabar el juego sería del todo imposible (necesitaríamos 2 ó 3 números enteros). Al menos voy a contaros la forma de empezar la historia, es decir, desde el principio hasta que salimos del poblado llegando a la tercera pantalla.

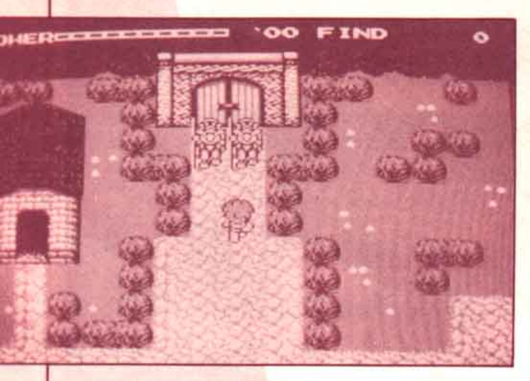
Poblado: lo primero que hacemos es salir del castillo. Luego bajemos a la pantalla inferior donde nos encontramos con un muchacho, que al preguntarle nos dice que vayamos a casa del viejo Kudar porque nos está buscando. Caminamos hacia nuestra izquierda y nos plantamos ante la entrada de una casa. Al entrar vemos al viejo Kudar. Este, después de hablar un rato con él, nos da una llave. Nos dice que las guardemos porque necesitaremos abrir muchas puertas.

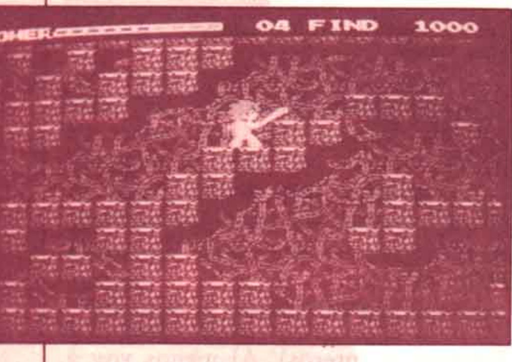
Al salir de allí ponemos rumbo a casa del herrero. Al llegar a ella le comunicamos la intención de comprar una buena espada, pero ya que somos el Príncipe nos la regalará.

Al salir de allí vamos de nuevo en busca del chico que vimos en la segunda pantalla. Al llegar vemos que está buscando algo. Nos cuenta que busca un anillo que le regaló un hechicero y que tiene mucho valor para él y para el

• (Taladrar por los puntos en negro) •









que lo posea. De pronto, en el suelo, a la izquierda, vemos algo que nos deslumbra. Vamos hacia allí y, ¡cielos!, que ven nuestros ojos, es el anillo. El chico se muestra agradecido y cuando se entera de que vamos en busca de la princesa decide regalarnos el anillo para que la empresa sea más sencilla.

Después, como aún está un poco débil por la paliza recibida, decide ir a la pantalla superior e ir a la posada y comer algo. Allí como no tiene con qué pagar se ve obligado a dar el anillo.

Luego bajando hasta la pantalla inferior derecha, se dirige hasta la casa de la hechicera que, según las malas lenguas, su magia puede predecir el futuro.

Para entrar a su jardín deberemos utilizar la llave, ya que tiene una verja con una gran puerta de madera. Al entrar, llegamos a su casa y nos suelta el´rollo sobre la magia negra y demás (la gente del puebo siempre ha dicho que estaba un poco loca). Luego nos da otra llave para abrir las puertas. Al salir de su casa vemos que a su derecha está la entrada de un túnel secreto. Nos metemos en él y... ¡sorpresa!, salimos a una especie de valle secreto. En él no hay nada más que arbustos, piedras y árboles. Andando un poco hacia el norte, vemos que hay un pequeño riachuelo. Nos acercamos a él para beber y vemos que al otro lado está "Insomnis helpitis", una planta que es muy apreciada en la región por su gran poder curativo. La cogemos porque el Rey hace días que no puede dormir y así le tendremos contento.

Volvemos al castillo del Rey por donde hemos venido.
Una vez allí le entregamos al Rey su planta y él, como recompensa, nos da 1000 monedas de oro.

Ya tenemos dinero, llave, espada..., ahora sólo falta poder salir del poblado y empezar a buscar. Pero, ¿cómo salir?

Muy fácil. Por donde fuimos antes a recoger la planta. Al llegar al lugar, veremos que un nuevo agujero ha sido abierto. Entramos en él y, sorpresa, estamos en otra nueva dimensión. Ya estamos fuera del poblado, ahora hemos de ir avanzando para llegar al monstruo que capturó a nuestra chica.

Truco: Aunque no voy a contaros cómo continuar, voy a daros una pista para que os sea más fácil. Nada más deciros que, al llegar al mundo donde os he dejado, veréis que allí es donde empiezan a salir enemigos. Pues bien, en cada una de estas pantallas esta la entrada de una gruta oculta. Para encontrarla deberéis dar varios sablazos y matar por lo menos a uno de los bichejos. Entonces se os abrirá esa entrada.

No todas las cuevas son iguales, por supuesto. Hay algunas donde aparecen hadas que te bonifican, otras donde hay hechiceras que te proponen cambalaches, y una, sólo una, en la que se te conduce al siguiente mundo.

Para que estéis tranquilos os diré que no hay cueva que tenga consecuencias negativas.

SEGUIMOS ADELANTE

Bueno, y ya nada más. Como véis el desarrollo del juego es muy parecido al de su primera parte. Montones de pantallas donde deberás descubrir puertas ocultas, luchar contra fieras, etc... Todo para poder reencontrar a tu gran amor.

CONFIGURACION

En la cuestión de gráficos, música y demás, hay que decir que están perfectamente compaginados, y que en ningún momento se echa en falta el más mínimo detalle, aunque quizás, el cambio de pantalla a pantalla, podrían haberlo realizado un poco más rápido. También hay que mencionar la variedad de escenarios y de disposiciones de pantalla. Hay veces en las que vamos hacia arriba en scroll vertical, otras que es hacia abajo, veces en las que es horizontal, y otras en las que no hay scroll.

Resumiendo, un juego que haría las delicias de muchos de vosotros si pudiérais jugar con él.

VALORACION: mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable

Gráficos:
Color:
Adicción:
Rapidez:
Sonido:
FX:
Presentación:
Originalidad:
GLOBAL:

NOMBRE: **KONAMI GAME COLLECTION 1**

COMPAÑIA: **KONAMI**

FORMATO: **disquette**
MSX: **1ª generación**

TIPO: **Varios**

Cuando de moda se han puesto los Disk Station de Compile, y los PACK Disk de Matsushita, parece que Konami no ha querido ser menos y se ha decidido por hacer su GAME COLLECTION.

Aunque no sabemos muy bien quiénes fueron los iniciadores en este nuevo tipo de programas, creemos que fue Konami, ya que tenemos noticias de que existen, de los mencionados Game Collection, los números 1, 2, 3, 4 y Extra; aventajando por lógica en número y tiempo.

Así, a muy grandes rasgos, estos programas consisten en la recopilación de una serie de antiguos títulos de la compañía, poniendo además, demostraciones y noticias acerca de los próximos lanzamientos.

Aunque éste no es el caso estricto de Konami, pero de todos modos veamos qué es lo que nos ofrecen.

GAME COLLECTION (I)

Bajo el título de GAME COLLECTION nos aparece el típico "PUSH SPACE KEY". Una vez pulsado nos aparece un menú que, a menos que sepamos japonés, tendremos que ir probando con todas las opciones.

Para que sepáis de qué vá, aunque comprobarlo es muy rápido, voy a contaros cuatro cosillas de cada juego.

RETRO

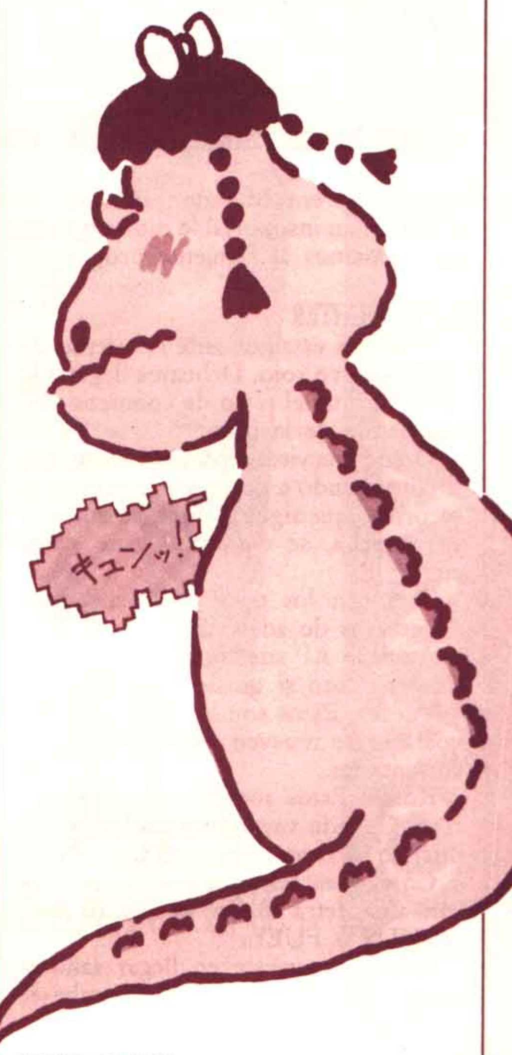
Bajo este nombre aparecen otros cuatro subtítulos en los que podremos encontrar juegos que hace unos años eran la locura del sistema.

Todos del año 1985 y bajo una misma línea. Encontramos así a PIPPOLS, a HYPER RALLY y a ROAD FIGHTER; tres clásicos que en su época y aún actualmente son difíciles de superar para los MSX de la 1ª generación.

PIPPOLS

A través de varias pantallas deberás ir sorteando los mil y un peligros que te saldrán al paso. Fantasmas, monstruos peludos, asquerosos bichejos, etc. son los que se encargarán de que no llegues al lago encantado, que es donde deberás recoger la piedra maravillosa y devolverla al pueblo para que la vida pueda continuar tranquilamente. Ir es muy fácil, pero piensa que luego deberás volver. ¿Crees que podrás? Aunque este juego ya tiene sus años, seguro que al igual que yo, al verlo en este nuevo pack os echaréis vuestras partiditas de rigor.



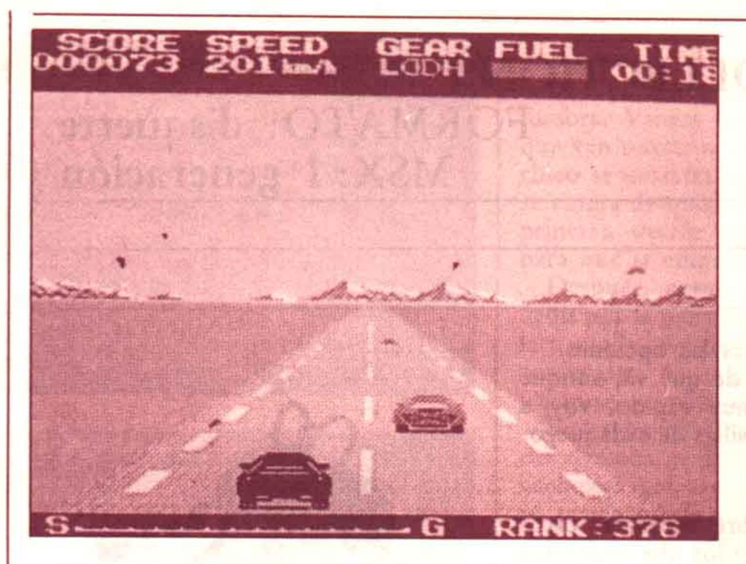


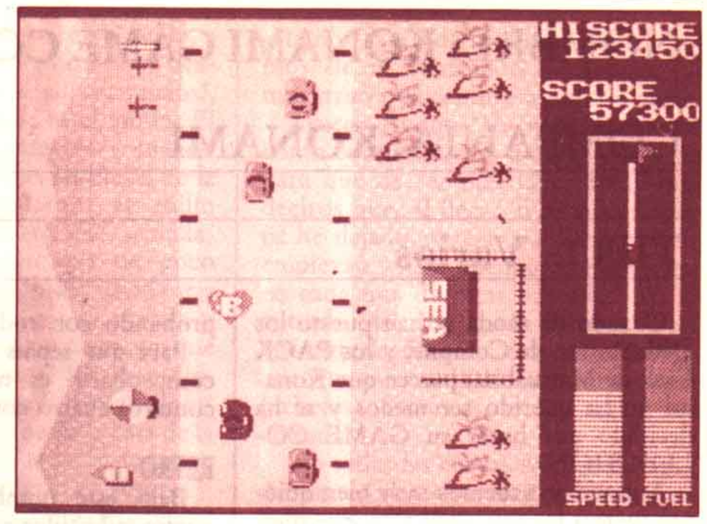
HYPER RALLY

Hyper Rally apareció como réplica a la cantidad de juegos deportivos que había en el momento. Era la innovación del momento. Un nuevo programa de coches que, en su momento, causó el mismo furor que logró OUT RUN hace unos meses.

Conduciendo un deportivo de color rojo deberemos de llegar a la meta en la posición igual o inferior a la que se nos pida para clasificarnos. En principio salimos en el puesto 650 y para clasificarnos deberemos llegar a menos del 630, lo que quiere decir que deberemos de adelantar a 20 coches para poder clasificarnos. Cada vez se nos pide que adelantemos a más coches si queremos seguir en competición.

(Taladrar por los puntos en negro)





Bajo un ensordecedor chirrido de ruedas y un insoportable olor a gasolina... pasamos al siguiente programa.

ROAD FIGHTER

También estamos ante el asiento de un deportivo rojo. Debemos llegar a la meta sin que el resto de competidores nos saque de la pista.

Desde una vista aérea tendremos que ir controlando a derecha e izquierda el recorrido que sigue la pista, ya que ésta se estrecha, se ensancha, gira, sube, etc...

Tres son los tipos de coches que deberemos de adelantar:

Azules: Al adelantarlos harán un ruidito como si quisiesen picarse.

Verdes: Estos son los más inofensivos. No se mueven mientras intentes adelantarles.

Rosas: Estos son los más "puñeteros". Cuando vayamos a adelantar nos intentarán tirar a la cuneta.

Corazones: Estos corazones que llevan una letra B en el centro son BONUS o FUEL.

El juego consiste en llegar sano y salvo a la meta sin que se te acabe el combustible.

INEDITOS

Bajo este título, aparecen en el primer menú, un par de juegos totalmente inéditos. Unos juegos que nunca se habían visto en KONAMI. Los dos son de habilidad, y ámbos nos recuerdan a las maquinitas electrónicas.

GRAN MAESTRO

Aquí encarnamos al pequeño saltamontes, aprendiz de las artes sabias. El Gran Maestro pretende instruirle en ese arte.

La rapidez es lo que importa.

A la derecha, una caja con huevos, a la izquierda otra. El pequeño saltamontes deberá intentar cogerlos mientras su Maestro, de espaldas, intentará propinarle un cachiporrazo en la cabeza si le ve. Aquí se trata de ser hábil, rápido, en fin... todo eso si no quieres que te abollen la cabeza.

COME O MUERE

Nos situamos entre dos cintas transportadoras. De ellas van saliendo montones de arroz. Nuestro objetivo es comérselo antes de que caiga al suelo. Entre el arroz aparecen granos de pimienta negra, si te los comes, ¿adivinas lo que pasa?

Cada vez el juego transcurrirá más rápido y el nivel será mucho más difícil. Después de estar 30 segundos comiendo arroz, empieza la cuenta atrás. Si salimos de ella sin fallar pasaremos a la siguiente fase. Y si no...

PARTY GAMES

Este es el tercer y último título que hay en el primer menú. Dentro de él encontramos el Memory, y el Tres en Raya en versión japonesa.

MEMORY

Seguro que muchos de vosotros habéis jugado a este juego, aunque no sea en versión computerizada.

El desarrollo del juego es muy sencillo. Se trata de fichas con unas imágenes que están por parejas. El juego consiste en levantar dos fichas cada vez, y sino, vuelves a ponerlas cabeza abajo.

El juego termina cuando todas las fichas ya han encontrado su pareja.

Pues bien en este caso estas fichas son cartuchos o RC's de KONAMI. Algunos de los títulos más famosos que hay en su catálogo forman parte de la carátula de estas fichas.

TRES EN RAYA

De este juego no hay mucho que explicar. Se trata de ir colocando fichas alternativamente hasta que uno de los dos jugadores consiga el tres en raya. Supongo que esta versión japonesa debe de tener su truquillo.

FINAL

Antes de terminar, hay que decir que es un PACK que nos sorprendió a todos ya que KONAMI no acostumbra a hacer cosas de este tipo. Su estilo son los megajuegos. Bueno... todo sea por el sistema.

VALORACION: mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable

Gráficos:
Color:
Adicción:
Rapidez:
Sonido:
FX:
Presentación:
Originalidad:
GLOBAL:

FICHAS, FICHAS Y FICHAS

Y después de las siempre bienvenidas vacaciones, volvemos a la carga con tres nuevos títulos para vuestra colección.

En este número vuelven a aparecer novedades KONAMI, nuevos números de COMPILE Disk-magazine y cómo no, otro programa de T&E soft.

Pero antes, como siempre, la dirección de rigor:

Esta vez le toca el turno a TAITO, otra de las famosa marcas niponas conocida por grandes títulos como ARKANOID (The revenge of DOH), SCRAMBLE FORMATION, CHUKA TAISEN, etc...

TAITO corp.

Y una vez conocidas las nuevas señas...

En este número la cosa va de deportes.

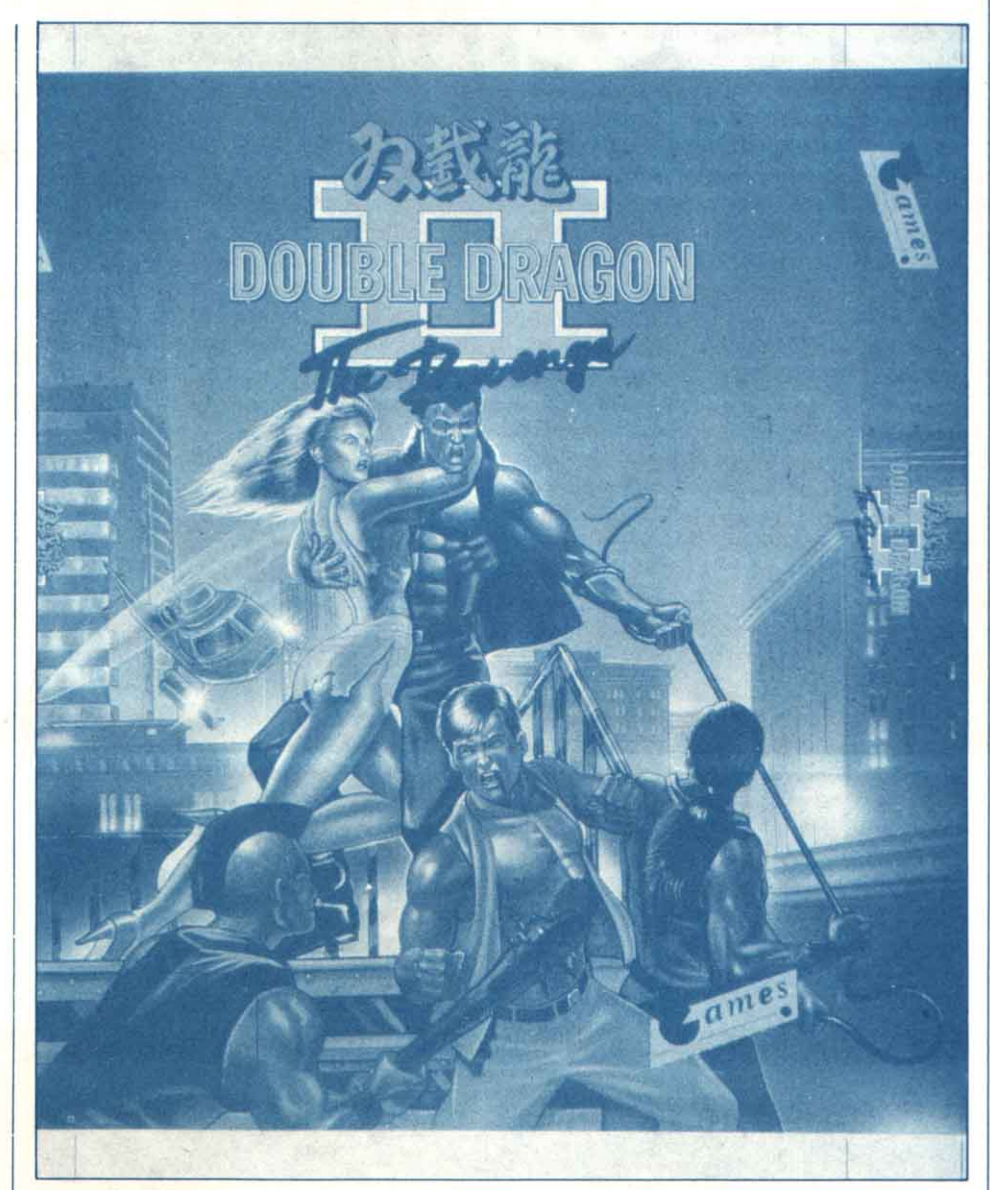
En primer lugar tenemos el BASEBALL de KONAMI. Un simulador deportivo del juego que causa furor en Estados Unidos, adaptado a los ordenadores de la segunda generación. Además de toda la "playability", como dicen los ingleses, incorpora el SCC que le da un mayor realismo a los efectos y a la música del mismo.

A continuación tenemos, cambiando un poco, los números 5 y Extra de la ya archiconocida DISK STATION de Compile. La disk-magazine que hace las delicias de todos aquéllos a los que gustan las curiosidades.

Y ya por último, y siguiendo con el tema deportivo, tenemos a BUTAPORC: una simpática adaptación de tenis-baloncesto, en el cual encarnamos a uno de los tres cerditos del cuento, donde no se para de soplar y soplar...

Ya que publicar las cartas que mandáis sería imposible, debido a su extensión, se me acaba de ocurrir una idea de lo más divertido.

Porqué no mandáis, además de seguir escribiendo al Japón, algún que otro chiste, o anécdota que os haya ocurrido relacionado con este mundillo de los megajuegos japoneses. Con estos no tendremos problemas de espacio, y os aseguro que os publicaré la más graciosa; y al final, a lo mejor, hasta os doy algún que otro juego.



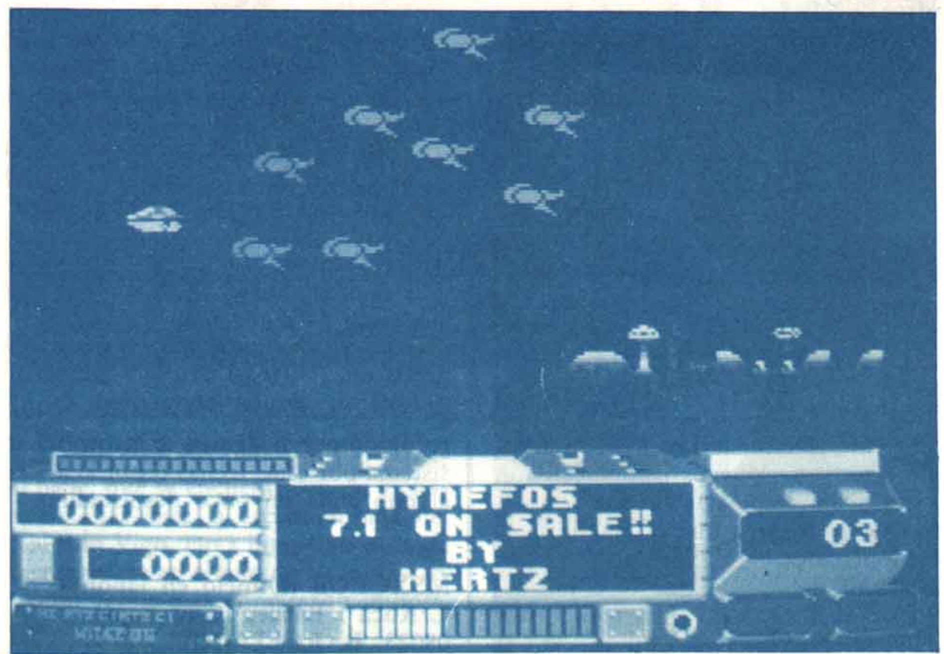
Aunque supongo que conoceréis nuestra dirección de sobras, os la recuerdo por si alguien se incorpora al sistema por estas fechas o por si acaso alguno anda un poco despistadillo.

MSXCLUB (Dímelo en japonés)
C/Roca i Batlle, 10-12 Bajos.
08023. BARCELONA

• (Taladrar por los puntos en negro) •

NOMBRE: **Disk Station** FORMATO: **disquette**
COMPAÑIA: **Compile** MSX: **2ª generación y Plus**

TIPO: **Varios**



Disk Station 5 y extra...

Estamos aquí de nuevo con la segunda entrega en lo que a estos programas se refiere. Y es que parece que han tenido un éxito fulgurante en su país de origen.

Lo que ocurre es que ahora la gente ya no lee tanto como antes: en los tiempos actuales parece que apenas nos queda tiempo para el ocio. Ante tales perspectivas la cosa está en cómo conseguir que un adicto a los videojuegos esté informado de las últimas novedades de tal o cual compañía y que además se interese por comprar el citado medio de difusión.

Pues bien, parece ser que Compile, al igual que muchas otras compañías japonesas ha puesto el dedo en la llaga. La presentación de una revista en formato diskette, que además incorpore demostraciones de los próximos lanzamientos, significa una gozada por





sí misma. O por lo menos así lo han demostrado los usuarios nipones agotando en pocos días las existencias de su disk-magazine favorita.

DISK STATION 5 (A)

También, en formato de tres pulgadas y media, pero esta vez en dos discos, se nos presenta el número cinco de esta colección. Y es que parece que cada vez van a más y que en tan poco espacio no les llega para relatarnos todos sus nuevos proyectos. Así, bajo una bonita pantalla de presentación, y con la melodía ya habitual de todos los números, se nos presenta el primer disco de esta edición 5º disk-magazine.

En el menú podemos ver diferentes títulos; seis concretamente, que satisfacerán todos los gustos. Como es habitual, el primero de todos es la INFORMATION. En el mismo podremos ver, como siempre, los lanzamientos del mes, los HIT-PARADE... además de las opiniones de algún usuario nipón. Cabe decir que el desarrollo del programa es exactamente igual al de una revista, solo que aprovechándose de las ventajas que tiene este formato.

PLAY FOR KIDS

Con este título encontramos el primero de todos los juegos. Es un juego muy popular en el Japón, del cual se han hecho versiones, en vivo, (ahora explico eso) por la fama alcanzada.

El objetivo del juego es golpear con una maza la cabeza de unos individuos que se asoman por unos agujeros. El escenario es una superficie con seis agujeros. De ellos irán asomando las cabezas de unos pintorescos personajes. Lo que nosotros debemos hacer es golpearles antes de que se escondan. El final del juego llega cuando golpeamos cierto número de veces la cocorota de dichos individuos.

DISK STATION 3 #SP

Con el nombre de la "disk station tres" en versión especial, encontramos la demo de un juego llamado "RANDAR II" o "The revenge of death". Este apartado no tiene más interés que el de ver los gráficos del mismo.

CHAOS ANGELS

Este es el cuarto de los títulos que hay en este número. Es un juego conversacional japonés que consiste en moverse por diferentes paisajes, hablando con gentes para poder llegar a cumplir la misión de encontrarse a una princesa. Lo de siempre.

HYDELFOS

Este sí que es un magnífico juego. De la compañía HERTZ corp., nos llega una maravilla del espacio.

En el mismo dentro de una pequeña nave, y a modo de aventura intergaláctica, deberemos recorrer el espacio sideral, haciendo entender a los alienígenas más osados quién es el que manda.

Primero, a título explicativo aparecerán unos grandes títulos que nos informarán de todo lo necesario a saber respecto al lanzamiento del juego, fecha, precio, versiones, etc. Luego, a modo de demo, podremos jugar en la primera y segunda fase del juego.

Sobre el juego: dentro de una pequeña nave que avanza hacia el oeste galáctico iremos recogiendo ciertas letras, las cuales aportarán distintos poderes extra a la vez que con ellas podremos disparar a nuestros enemigos.

DISK STATION 5 (B)

Si al encender el ordenador resulta que este disco es el que está en la unidad, aparecerá un pequeño menú que dirá: [1 SYSTEM]
[2 BASIC]

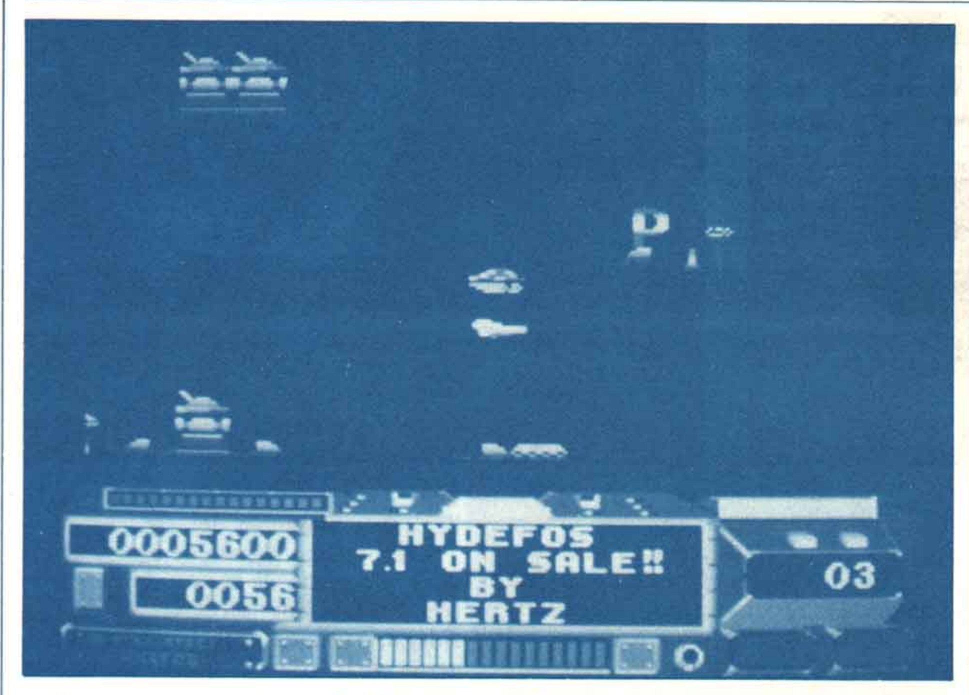
Si pulsamos el número 1, veremos como ante nosotros aparece un menú parecido al del disco anterior. Esta vez serán también seis las opciones a elegir. La primera de ellas hace referencia a la opción BASIC. Nos refleja lo que

Exponemos también varias diapositivas de las ediciones anteriores de Disc Station.





(Taladrar por los puntos en negro)





podremos encontrar si hubiésemos pulsado el 2 en vez del 1. En esta opción podemos encontrar toda la información acerca de los programas en BASIC del disco. Son programas hechos por lectores de la revista que, entre todos los recibidos, son seleccionados para los mejores del mes y publicados junto al número correspondiente.

MSXFAN

Después de un escandaloso RESET, y creyendo que el ordenador se nos ha colgado, llegamos a la segunda de las opciones. MSXFAN es un club de usuarios que publica el mejor de todos los programas. Esta vez le ha tocado el turno a un programa de artes marciales en SCREEN 3. También, y en forma de complementario, encontramos una carrera futurista que acabará con fracaso seguro ya que, aunque es de planteamiento sencillo, es de dificultad extrema.

PAC y RYU 1

Estos dos personajes, niño y niña, parecen ser mascotas adoptadas del número. A lo largo de todo el disco salen varias veces contándonos en caracteres KANJI sus inquietudes. Si alguien logra entender una palabra de lo que dicen que me lo diga.

JUEGOS INTELIGENTES

En este apartado encontramos tres juegos de esos que hacen estallarte la cabeza de tanto pensar. Los japoneses son muy adictos a este tipo de programas en los que debes emparejar cartas, colocar estratégicamente tus fichas, o hasta montar el más difícil de los rompecabezas.

MACROSS

Parecido al HYDELFOS, pero con gráficos dignos de un MSX1, encontramos este juego que sin duda nos hará pasar buenos ratos.

PAC Y RYU 2

Nuestra especial parejita sigue contándonos sus problemas y el de todos vosotros en japonés. Y es que no hay quién los entienda...

DISK STATION #SPECIAL

También conocido como "BABY IN THE WOLRD", aparece el número extra de esta coleción. Con la ya típica melodía, aparece un extraño menú en el que tan solo podremos elegir dos cosas: "USA JONG" o dos particulares demostraciones de "GOLVELLIUS" y "ALESTE".

USA-JONG

Este nuevo programa encierra un poco de todo. Es arcade, juego de salón, aventura conversacional, etc.

Nada más empezar, comenzamos haciendo una partida de "dominó" contra un extraño conejo. Y digo "dominó" porque las fichas son un poco inusuales. En vez de tener inscritos los acostumbrados puntitos negros, encontramos los rostros de diferentes animales con los que deberemos negociar.

Más adelante el juego toma forma de arcade y ya, casi al final, se convierte en conversacional, que al ser en japonés...

GOLVELLIUS Y ALESTE

Estas dos demos nos permiten ver los sprites y las diferentes partes de cada gráfico que aparecen en pantalla en cada uno de los dos juegos. Además de esto incorpora el mismo efecto pero para la música. Cabe decir que si tenemos el FM PAC mejora muchísimo, ya que ambas incorporan el nuevo sistema MSX-AUDIO y MSX-MUSIC.

En resumen, un par de demos para destripar hasta el último secreto de como se hicieron dos de los juegos que han hecho época dentro de la conocida COMPILE.

VALORACION: mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable

Gráficos:
Color:
Adicción:
Rapidez:
Sonido:
FX:
Presentación:
Originalidad:
GLOBAL:

NOMBRE: **BUTAPORC**
COMPAÑIA: **T&E SOFT**

FORMATO: **disquette**
MSX: **2ª generación**

TIPO: **Deportivo**

(Taladrar por los puntos en negro)

Butaporc es uno de esos programas que desconciertan al personal. Acostumbrados a las aventuras del espacio como han sido FEEDBACK, LEGENDLY MINE GEMS, o el mismísimo VAXOL, ahora T&E nos sorprende con este extraño simulador deportivo.

Si he decidido comentaros este juego es más por curiosidad que por otra cosa, ya que tanto el desarrollo como las normas de juego tienen muy poca gracia. Además acostumbrados a los juegos que ocupan un disco completo éste resulta ser una excepción. La carga se efectúa desde el sistema operativo como autoexec.bat y no ocupa más de 80 ó 90 kb.

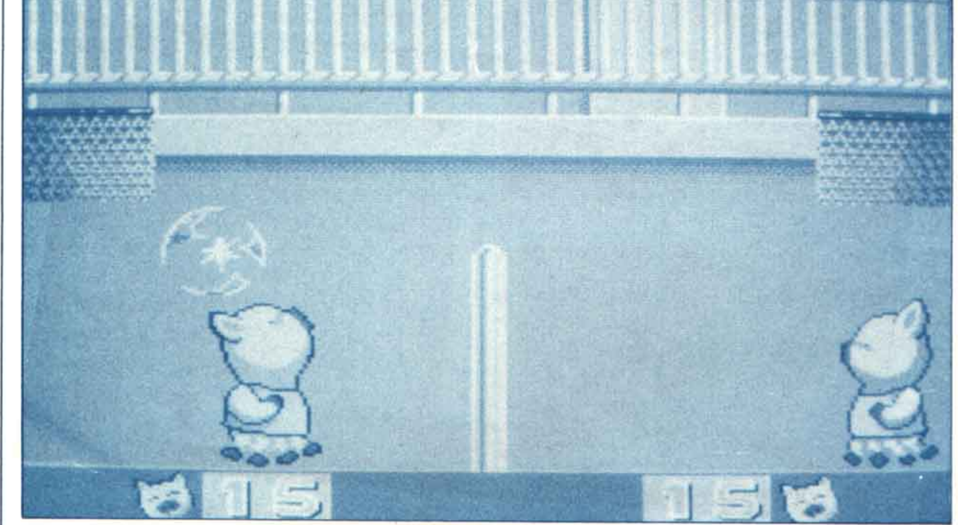


DESARROLLO

El escenario del juego es una cancha de tenis con elementos que nos recuerdan al basket. Me explico: Es un campo de tenis en el cual hay canastas, como decir también un campo de baloncesto en el cual hay una red.

Nosotros somos unos cerdos. No, no es que seamos unos cerdos, sino que en el juego encarnamos dicho personaje. Nuestra única defensa frente al ataque enemigo es nuestro aliento, mejor dicho nuestro soplido.

De nuestra potencia de pulmones depende que ganemos o no. Así deberemos de soplar y soplar sin llegar a asfixiarnos ya que podría ser fatal para nuestra salud.

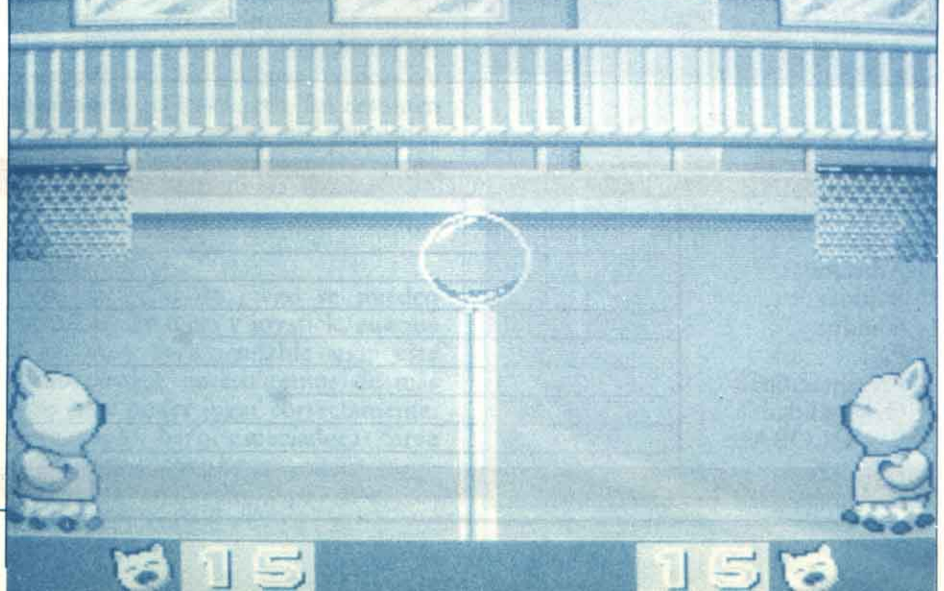


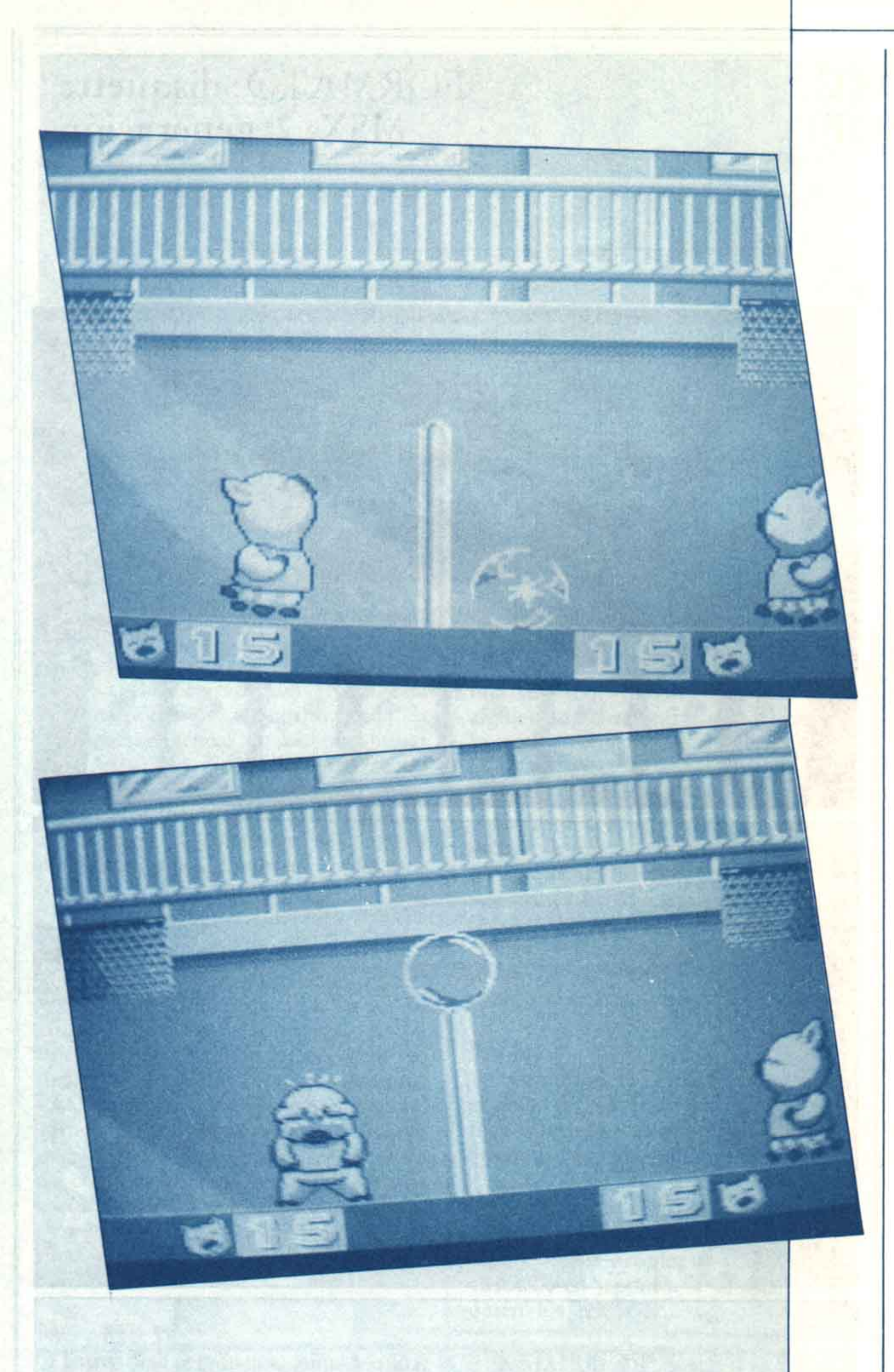
MENUS

Al empezar el programa nos aparece un menú con varias opciones. La primera de todas ellas es la de jugar. Luego vienen dos opciones más para elegir el control del jugador 1 y 2, o bien de la computadora contra nosotros. Con la siguiente opción podemos variar la duración del partido, cambiando entre quince y una, las veces en que el "balón" toque el suelo. Y por último, se nos muestran las reglas del juego donde podremos jugar a modo de prueba o ensayo, antes de comenzar el verdadero partido.

OBJETIVO

El objetivo del juego no es otro que evitar que la burbuja caiga a nuestro





suelo, y en cambio sí lo haga en el campo contrario. Para ello diré que nuestra única defensa es el soplo. Sí, sí, el soplo. Se trata de soplar a la burbuja para dirigirla a territorio contrario, y si puede ser, de manera que nuestro rival no pueda llegar a tocarla.

TECLAS Y DEMAS

Las teclas del juego son muy pocas. Para empezar, de las teclas de los cursores solo sirven para desplazar al cerdo, las de la derecha e izquierda. Luego las de arriba y abajo se usan conjuntamente con la tecla SHIFT, y su función será la de girar la cabeza en diferentes posiciones para poder, así, orientar su soplido.

A parte de esto solo queda mencionar que la tecla SPACE será la que nos permita soplar, y que además, ésta, es bastante sensible al tacto. Si mantenemos mucho rato la tecla pulsada, el cerdito se pondrá rojo y comenzará a hincharse hasta que no pueda más y se ahogue. Entonces perderemos unos segundos para recuperarlo.

Como es habitual, además de las teclas, podemos usar el joystick en cualquiera de lo dos ports. El problema lo tendremos entonces en el giro de cabeza de nuesto personaje, ya que deberemos usar el botón principal para soplar, y el secundario o complementario para orientar el mismo.

CUIDADO...

Ten cuidado y manten en forma a tu cerdito, ya que si haces que pierda cogerá una rabieta. El juego termina en cuanto uno de los dos marcadores llega a cero. Entonces el otro cerdito celebra la victoria y el otro llora. Hay que decir que el cerdo puede llegar a todas partes y soplar en todas direcciones, lo que hace que si la burbuja cae al suelo tengas tú toda la culpa.

En resumen, un programa que como tal no vale mucho pero que por su originalidad y su adicción hacen de él un juego bastante "viciosillo". Y es que por algo dicen que en la sencillez está la perfección.

VALORACION: mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable

Gráficos:
Color:
Adicción:
Rapidez:
Sonido:
FX:
Presentación:
Originalidad:
GLOBAL:

• (Taladrar por los puntos en negro) •

NOMBRE: **BASEBALL** | FORMATO: **Cartucho**
COMPAÑIA: **KONAMI** | MSX: **2ª generación**

TIPO: **Deportivo**

Demasiado tiempo hacía que KONAMI no sacaba en sus nuevos títulos ningún simulador deportivo. Demasiados juegos dedicados a las "naves y tiros", como NEMESIS III, GRYZOR y muchos otros...

Y es que KONAMI aún no se había estrenado para la segunda generación en lo que a programas deportivos se refiere. Desde aquellos añorados BOXING, TENNIS, PING PONG, SOCCER, etc., etc., que no habíamos vuelto a oir nada nuevo deportivamente.

Aunque el juego lleva la fecha de 1988, ha tardado en llegar a nuestras manos casi un año; ya que la primera vez que se rumoreó que alguien había lo importado "from Japan", era allí por abril o marzo.

Hasta hace escasamente unos dos meses nos ha sido imposible conseguir este cartucho, pero ahora..., para todos vosotros..., lo vamos a destripar a fondo.

MENUS

En el menú se nos presentan cinco opciones:

- –1 Player
- –2 Players
- –Pennant
- –Team edit
- –Watch

Dentro de estas cinco selecciones las más importantes son las tres últimas, ya que las otras no tienen más secreto que elegir el número de jugadores con que se participa.

Pennant:

Esta opción te permite grabar en disco o cargar de él la configuración que tú hayas hecho de la liga, en caso de que preselecciones la opción CONTINUE. En cambio, si utilizas la NEW SEASON, deberás de redefinir todos los datos para una nueva liga.

Lo primero que deberás elegir es el número de equipos que jugarán en esta nueva liga (PLAYER). Pueden ir de un mínimo de dos, a un máximo de seis. Luego viene la elección de los equipos, SELECT. Hay seis a elegir entre:

–FLYERS	–RIDERS
–KOBE LINES	–BRENDS
–PROGRAMS	–DARKS

Lo que le sigue es el submenú COUNT, que sirve para contar el número de carreras a las que quieres que el partido se dé por terminado. Este número puede oscilar entre 1 y 26.

Hay un submenú opcional (CLEAR) por si queremos hacer esa selección de nuevo. Si no es así, al llegar a END pulsaremos SPACE y pasaremos al siguiente menú.

Ahora nos encontramos con decidir quiénes son los visitantes y quiénes los de casa. Además, en esta opción deberemos emparejar a los equipos. Luego viene la elección del capitan, del primer bateador, de los titulares, etc.

Hasta aquí el menú Pennant, ahora TEAM EDIT.

TEAM EDIT

En este otro apartado elegimos, de cada jugador, la posición en que juega, el procentaje de bateo, su potencia, su velocidad... en definitiva decidimos todas y cada una de las características de cada jugador. Además elegimos campo, entrenador, etc.

WATCH

Esta opción es la típica de escaparate. Es decir, es la que utilizan la gente de los comercios para que sus clientes vean una demostración.

En esta parte, el programa va jugando el solo y nos permite ver el amplio abanico de posibilidades que tiene este cartucho.

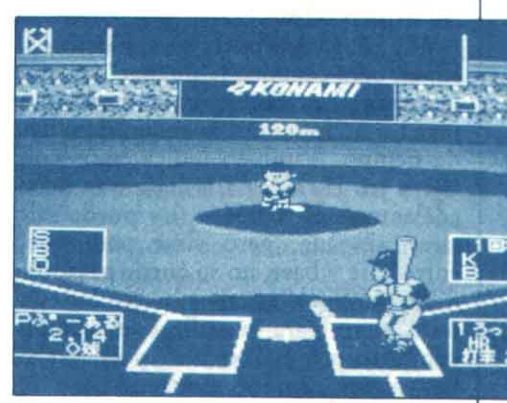
REGLAS

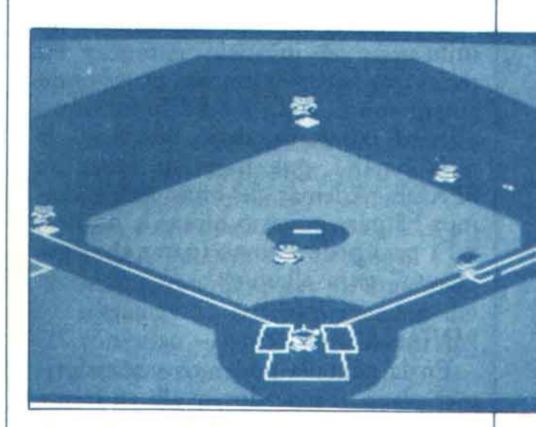
En cuanto a las reglas del juego podemos decir que se usan las mismas que en el juego real. Las mismas medidas del terreno de juego (a escala, claro está), los mismos jugadores, las mismas bases, las mismas técnicas de lanzamiento y bateo, etc. En resumen podemos decir que es un simulador muy logrado, muy comparable al juego real.

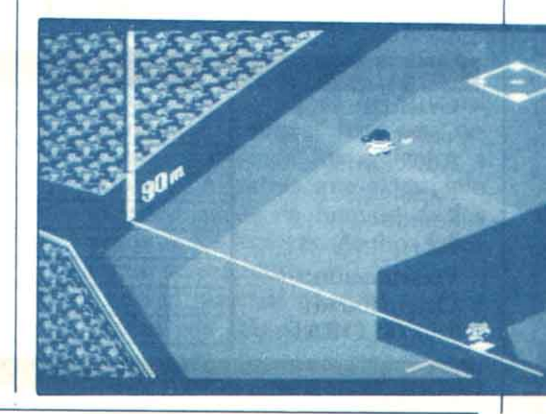
TECLAS

En las teclas de juego se pueden utilizar los cursores y joystick, aunque no es muy recomendable usar este último porque necesitaremos de más teclas para poder jugar correctamente. Por ejemplo, barra espaciadora: Sirve para lanzar o para batear, según posición; cursores: servirán, por si batea-













mos, para mover al jugador a derecha e izquierda o para direccionar el bate más arriba, o más abajo. En cambio, si recogemos, sirven para mover a los jugadores de campo y para mandar la pelota a la base deseada.

NOTA IMPORTANTE

N y M: Estas dos teclas, si bateamos, sirven para cuando el "pitcher" no esté lanzando la pelota; y si tenemos algún jugador en base, pueda escaparse antes de tiempo. También indicaremos con ella y los cursores a la base que debe adelanterse el corredor (no puede saltarse ninguna, pero sirve para que, entre base y base, no se quede parado).

En cambio si estamos lanzando, esta tecla sirve para visualizar el campo completo por el "pitcher" y así ver si hay algún jugador contrario que se escapa.

Si jugamos con dos jugadores y no utilizamos el joystick, entonces las teclas que hacen la función de segundo cursor son E, S, C, F correspondientes a arriba, izquierda, abajo, derecha, y la tecla SHIFT que hace las veces de SPACE. Además de estas teclas usamos F5 para poner o quitar la música, y F1 para pedir tiempo (parar el juego, "pausa" para algunos).

PANTALLA

En la pantalla podemos ver en primer plano al bateador, y allí en frente suyo al "pitcher". Nosotros vemos el juego desde la posición de "catcher", el receptor. Si hay jugadores en bases aparecen, para la 1° y para la 3°, unos recuadros que nos permiten verlo mejor; si es en el 2° entonces se ve el jugador detrás del "pitcher". Además de lo principal, hay una serie de recuadritos que nos dan información acerca del bateador, del lanzador, así como de la marcha del partido. El primero de todos, a nuestra izquierda, arriba indica los strikes (bolas buenas que no hemos golpeado), las bolas (bolas mal tiradas por el lanzador) y los outs (jugadores eliminados en esa ronda; recordad que a los tres eliminaciones las posiciones se invierten). Debajo del recuadro está otro que nos indica las características del jugador y del palo. A su lado está el que nos muestra las estadísticas del bateador, su número etc; y sobre el mismo y ya para acabar, está el que cuenta el número de bateadores y lanzadores sustituidos en esa ronda.

MARCADOR

Cuando se acaba cada una de las rondas, vemos el marcador del partido que nos indica, en dos filas, las iniciales del equipo, y debajo de las diez columnas el número de carreras conseguidas cada vez.

DE NUEVO REGLAS

En cuanto a las reglas, vamos a mencionar algunas de las que se conservan en el juego. Por ejemplo tenemos los HOME RUN's. Significa que cuando el bateador golpea tan fuerte que la bola se sale del terreno, entonces se le permite el poder dar la vuelta a las bases sin peligro de ser eliminado.

Por otro lado existen las salidas de base sin que esté la bola en juego. Si estamos en una base y mientras el "pitcher" lanza nos escapamos antes de tiempo y éste no nos ve podemos, tranquilamente, irnos hasta la siguiente base. Y si el "pitcher" o lanzador lanza más de cuatro bolas inservibles al mismo bateador, entonces éste se coloca en la primera base, y los posibles jugadores que esten en bases se adelantarán una cada uno. Si por el contrario, el bateador hace más de tres STRIKES o golpes malos en una sola actuación, éste será eliminado.

En definitiva éstas son algunas de las muchísimas reglas que el juego del Baseball encierra, y seguro que por mucho que os contase dejaría algo, ya que sus posibilidades son infinitas.

NIVEL

Hay que decir que el nivel de estos jugadores es muy alto y que pocas veces podremos salir victoriosos de uno de estos partidos.

En resumen, éste es un simulador deportivo bestial que seguro que a muchos os hizo pasar las pasadas fiestas navideñas pegados al ordenador, y a los que lo hayan adquirido más tarde, quizás en las próximas fiestas.

Desde aquí felicitamos a KONAMI por su nueva creación.

VALORACION: mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable

Gráficos:
Color:
Adicción:
Rapidez:
Sonido:
FX:
Presentación:
Originalidad:
GLOBAL:

• (Taladrar por los puntos en negro) •

COLECCIONABLE **Por Pere Baño**

SEXTA ENTREGA

Aquí tenéis tres nuevas fichas, que sin duda os ayudarán a superar con más ánimo la terrible cuesta de febrero.

De nuevo aquí con tres nuevas fichas para estudiarlas a fondo: GREATEST DRIVER, XEVIOUS y DIABLO.



NOVEDADES

Esta vez los programas no son tan novedosos que digamos, lo que ocurre es que no siempre podemos ir comentando nuevos programas aparecidos ya que de otro modo no daríamos entrada al material antiguo; es por eso por lo que yo, desde estas páginas, os pondré al día.

DIRECCIONES

Siento mucho lo que ocurrió el mes pasado, pero es que a veces en las imprentas hay pequeños duendes que nos juegan malas pasadas y no se pueden evitar.

Para recompensaros por la falta de una dirección os doy dos más.

TAITO corp.
Taito Bldg., 2-5-3, Hirakawa-cho, Chiyoda-Ku, TOKYO 102
Tel: 03-222-4888 Telex: J22931 EPTRA Cable: EPTRA TOKYO
Fax: 03-234-2690

SOFTWARE DEVELOPMENT CO., LTD.
3-8-12, Shibuya, Shibuya-ku, TOKYO 150.
Tel: 03-406-3711 Fax: 03-406-6850

y ya por último:

FANTOM CORPORATION:
3-16, Magarimatsu 2-chome, Hatano, Kanagawa 259-13
Tel: (0463) 88-7666

Con estas tres nuevas señas tenéis para entreteneros en escribir durante un buen rato.

Como lo prometido es deuda quiero desde aquí, dar conocimiento, tal y como prometí, de los nombres de la gente que escribe a la revista aportando opiniones, o que de un modo y otro, de forma totalmente desinteresada, colaboran con la revista y muy especialmente con esta sección.

GREETINGS TO

Antonio Pineda González (Santander)
Juan Miguel Pérez Roca (Barcelona)
Club HNOSTAR MSX (La Coruña)
Javier Jover Rico (Alicante)
Ricardo Morán Carrasco (Valladolid)
Luis Castro (Barcelona)
José Gervilla Caño (Lérida)
Marcos A. Tolosa (Barcelona)
Luis Domingo (Madrid)
Carlos Mesa (Barcelona)
Ricardo Durán (Valladolid)
Humberto Kajiwara (Sao-Paolo, BRASIL)
José Luis Cánovas Hueso (Sabadell)
Club COLEGAS MSX (Barcelona)
Andrés Pinilla Trasobares (Zaragoza)
Jesús Manuel Montané (Barcelona)
Oscar Iglesias Roqueiro (Orense)
Club MASTERS del MSX (Barcelona)
Club Adisoft MSX (La Coruña)
Oscar Alonso (Navarra)
Ignacio Marqués Ruíz (Valencia)
Josep Punset Baños (Barcelona)
Antonio Radó (Sabadell)
L.A.S.P. (Zaragoza)

Y muy especialmente a:
Oscar López Pérez (Toledo)
Juan Salas (Noruega).

¿Qué os ha parecido? ¿Estáis entre ellos? Pues entonces animaros y escribidme a:

MSXCLUB (Dímelo en Japonés)
C/ROCA i BATLLE 10-12 bajos
08023 - BARCELONA

Entre todos vosotros sortearé una maravillosa sorpresa para recompensar vuestra colaboración.

NOMBRE: **GREATEST DRIVER**
COMPAÑIA: **COMPILE**

FORMATO: **disquette**
MSX: **1/2/+ generación**

TIPO: **Deportivo**

"Los coches en la parrilla de salida, los motores rugiendo... El ambiente cargado de nervios, y fuertes esperanzas...

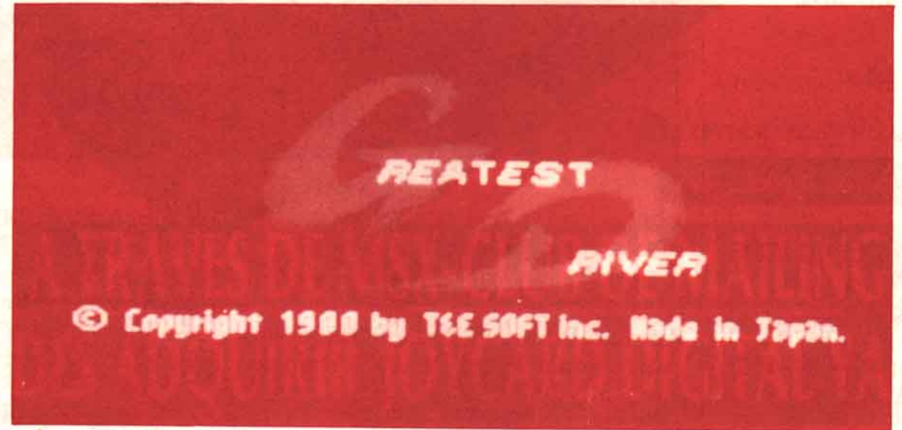
Cada uno de los pilotos, pendiente de lo que hacen sus rivales... Esperando que el indicador se ponga verde, van pisando el acelerador haciendo rugir sus automóviles hasta que en el ambiente se respira un fuerte olor a combustible quemado..."

Esta podría ser un poco la ambientación del juego que sin duda muchos de vosotros habréis visto anunciado por ahí, o por lo menos, jugado con la versión ARCADE.

El programa no tiene nada de original ya que su planteamiento es el típico de un programa automovilístico: llegar a la meta antes que el contrario y en el menor tiempo posible.

Digamos que para evadirse de la monotonía de este tipo de juegos, los programadores de T&E Soft le han incorporado una serie de de menús y opciones que hacen que el programa sea algo diferente a los demás.

Greatest driver o GD, se suma a la gran cantidad de juegos automovilísticos que podemos encontrar en el mercado: F-1 SPIRIT, WEC LE MANS, TEST DRIVE, ROAD FIGHTER, o el mismo HYPER RALLY (todos ellos de KONAMI); son algunos de los títulos más representativos de este tipo de programas, que sin duda alguna han sido siempre los más deseados por todos los usuarios.



PRESENTACION

Bajo una inmejorable presentación (como siendo costumbre en los T&E's games) podemos ver la preparación de uno de los coches para la carrera.

En ella vemos cómo el coche es preparado en BOXES y cómo se prepara el piloto. También vemos cómo aparece el coche para ponerse en la parrilla de salida.

Con una gran melodía de fondo encontramos de nuevo la posibilidad de usar el FM PAC, ya que este programa incorpora el MSX-MUSIC. Después de ver partes del circuito y observar como el piloto se dispone a tomar su puesto en la parrilla de salida, podemos empezar a jugar.

MENUS

La elección de la carrera está a nuestra disposición. Servida bajo un amplio menú en el que podemos encontrar varios "mode": RACE MODE, HI-SPEED MODE, BATTLE MODE, TUNNING MODE y COMMAND MODE, a continuación detallamos cada uno.

–RACE MODE: Dentro de esta primera opción formaremos parte de un grupo de cinco coches con los que deberemos correr durante diez vueltas. Esta vez el circuito nos lo elige el ordenador por su propia cuenta. Nosotros conducimos el coche de color rojo. Los cuatro rivales serán de color verde.

–HI SPEED MODE: En esta opción, sin embargo, elegiremos el circuito en el que queremos correr, entre los que se encuentran desde el mismo JARAMA, al más que conocido circuito de MONACO, pasando por el mismísimo LE MANS. La principal diferencia que tiene esta opción respecto a la anterior, es que el coche pierde sensibilidad. Como dice el nombre: HI-SPEED significa correr bastante más que en la anterior opción, pero con esta desventaja.

El fin es el mismo: correr junto a cuatro pilotos más para conseguir el título.

–BATTLE MODE: En este submenú nos enfrentamos a un solo contrario, que bien puede ser otro jugador o la propia máquina. Cara a cara demostrando quién es el mejor. Esta vez los colores de los coches son rojo y amarillo.

–TUNNING MODE: Una de las particularidades que tiene este programa es que puedes elegir tú mismo algunas de las piezas de tu coche. En esta opción podrás acoplar a tu automóvil el motor, los neumáticos (en función del clima), los amortiguadores y alguna que otra parte de la carrocería.

–COMMAND MODE: Este último submenú sirve únicamente para cargar o grabar datos en el disco (principalmente partidas anteriores).

Hasta aquí todos los submenús que podemos encontrar en el programa. Ahora vamos a la descripción de la propia pantalla que es donde verdaderamente se desarrolla la acción.

SCREENS, COLORES Y DEMAS

La pantalla, en este programa, se parte en dos. La parte superior está reservada para el coche rojo, y la inferior para el amarillo. La disposición de la carrera es tridimensional.

Para describir mejor la pantalla voy a detallaros únicamente una de las dos partes, ya que la otra es igual, sólo que cambiando la disposición de los elementos.

En la parte inferior, cubriendo de derecha a izquierda, tenemos el tablero de mandos. De izquierda a derecha tenemos: el controlador de la temperatura, el indicador del combustible o fuel, el cuenta-revoluciones, el velocímetro, y un pequeño marcador que nos indica en qué marcha o mejor dicho, en qué velocidad estamos.

En la parte superior derecha tenemos un pequeño croquis de nuestro coche. En el mismo podemos ver el estado de los neumáticos, del motor, de los amortiguadores... También se nos indica cuándo debemos cambiar alguna de estas piezas. Es muy útil porque de otro modo no podríamos

controlar mejor cuándo debemos entrar en boxes.

Y ya, por último, en la parte izquierda, tenemos los controladores de tiempo, de la posición en la carrera, y del tiempo de vuelta. El espacio que queda entre todos estos controles es por el que nos moveremos nosotros.

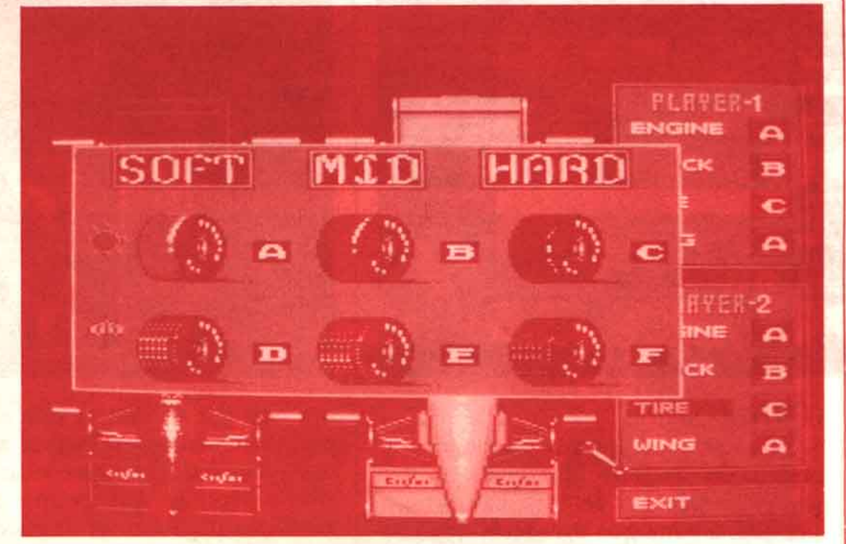
BOXES

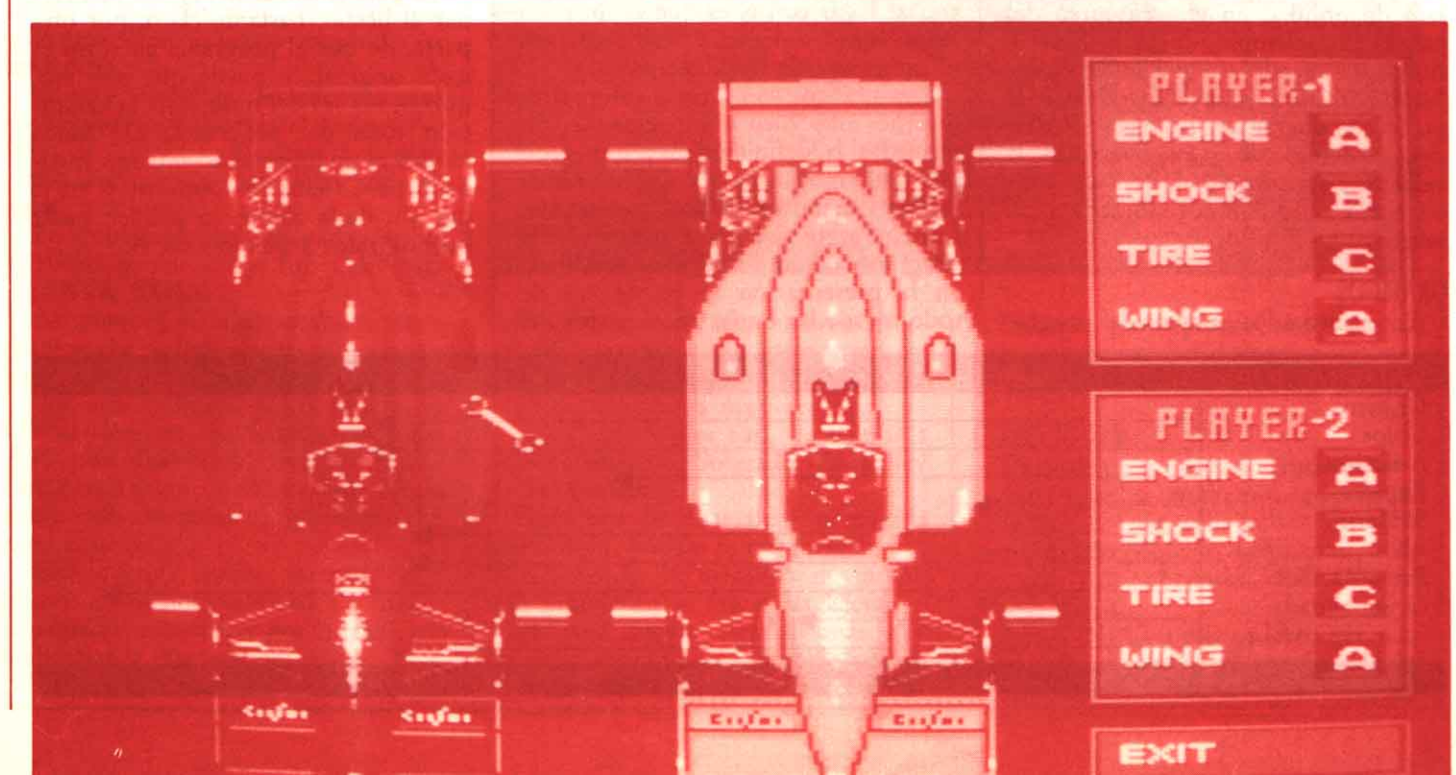
Para entrar en BOXES o en PIT, deberemos desviarnos hacia nuestra derecha cuando en el arcén aparezcan unos carteles con la letra P. Una vez dentro, aparecerá sobre nosotros un pequeño cronómetro que controla el tiempo que permanecemos en BOXES.

Una vez hayamos cambiado todo lo necesario pulsamos SPACE y nos marchamos lo más rápidamente posible para intentar recuperar el tiempo perdido.

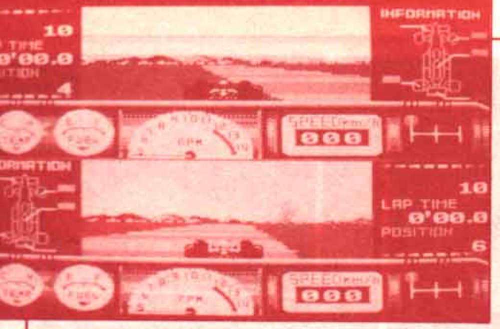


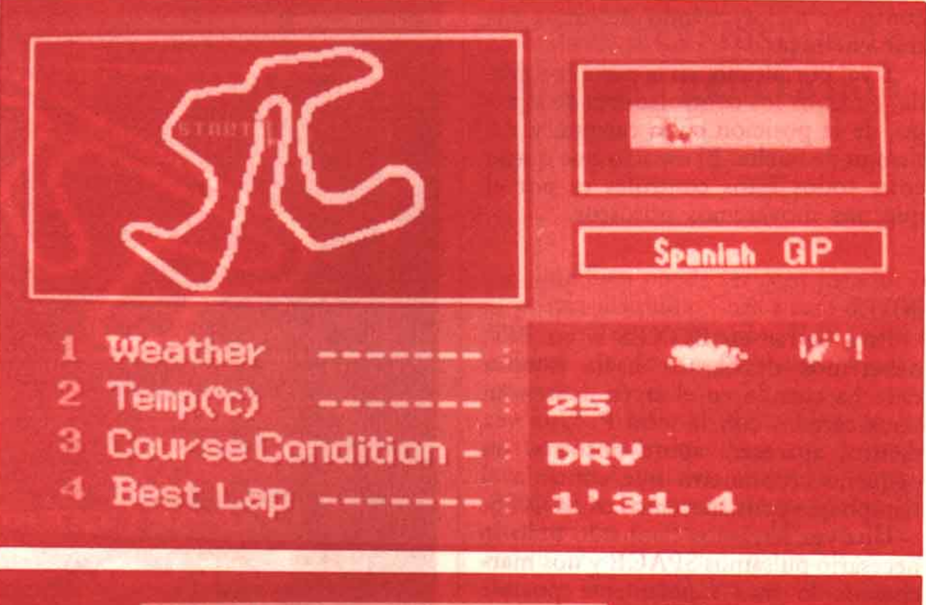




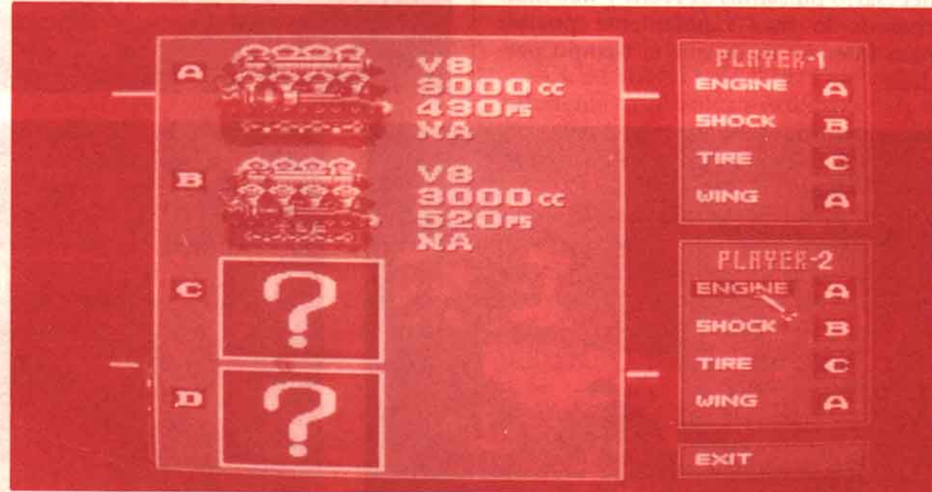


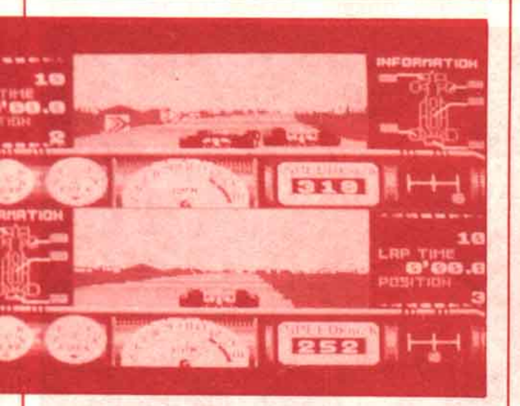
• (Taladrar por los puntos en negro) •











CONTROLES

Para controlar nuestro coche disponemos del teclado (cursores), o del joystick. Además de esto hay, como siempre, alguna que otra tecla que nos será de utilidad en el transcurso del juego. Por ejemplo, la tecla SHIFT sirve para cuando estemos en la TUNNING MODE y hayamos elegido la pieza que queramos. La tecla SPACE sirve, además de para controlar la velocidad del automóvil, para dar confirmación en diferentes momentos del juego.

GRAFICOS

En cuanto a los gráficos del programa hay que reconocer que están muy bien si tenemos en cuenta algún que otro simulador automovilístico anterior a éste; lo que ocurre es que la principal pega que se le puede encontrar al jugar con él es que es un poco lento de movimientos y muy brusco en el momento de desplazarse.

Los gráficos son a todo color, aunque no muy bien compaginador. En cuanto a la definición hay que decir que está muy bien ya que como es norma general en la casa, los detalles forman parte del plato principal del programa. Es un juego muy detallista; en la presentación se puede ver de todo, desde las bujías en el motor del coche hasta las pequeñas vibraciones que pueda tener.

FINAL

Ya para finalizar hemos de mencionar el hecho, bastante claro, por otra parte, de que el programa en sí no es nada original, y puede que por eso, quizás, no sea del todo justa la valoración total del programa. De todos modos es un juego altamente recomendado para todos los públicos y en el que sin duda alguna se pueden pasar buenos ratos jugando con él.

VALORACION: mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable	
Gráficos:	muy bien
Color:	muy bien
Adicción:	bien
Rapidez:	regular
Sonido:	muy bien
FX:	muy bien
Presentación:	inmejorable
Originalidad:	pasable
GLOBAL:	muy bien

NOMBRE: XEVIOUS
COMPAÑIA: NAMCO

FORMATO: cartucho ROM
MSX:1/2/+ generación

TIPO: Espacial

XEVIOUS, esa conversión que esperábamos todos hace ya bastante tiempo, por fin ha sido llevada hasta nuestros ordenadores de la mano de NAMCO.

Xevious es el típico juego de naves matamarcianos que a todos nos apasiona. Por decirlo de algún modo fueron estas máquinas las que nos despertaron a todos esa fiebre marciana.

INTRODUCCION

Como viene siendo ya típico en esta clase de programas, la presentación es el no-va-más, y en este caso, XEVIOUS, ¡no iba a ser para menos!

Bajo un gran rótulo con el nombre de XEVIOUS aparecerán varias inscripciones en lengua desconocida acompañadas del nombre genérico: FARDRAUT SAGA.

HISTORIA

En la presentación de este programa se nos narra brevemente la historia de esta misión y el porqué de la misma.

Resulta que en América del Sur, allá por las latitudes 72.26, han ido sucediéndose una serie de apariciones OVNI, que al principio no se les daba más importancia de la que tenían como curiosidad ufológica.

Días después, al ver que esas apariciones se sucedían muy repetidamente y en gran número, la cosa empezó a ser más seria.

Objetos volantes no identificados (conocidos popularmente como OVNIs) de todos los tamaños y formas jamás imaginables, iban aterrizando en aquel territorio.

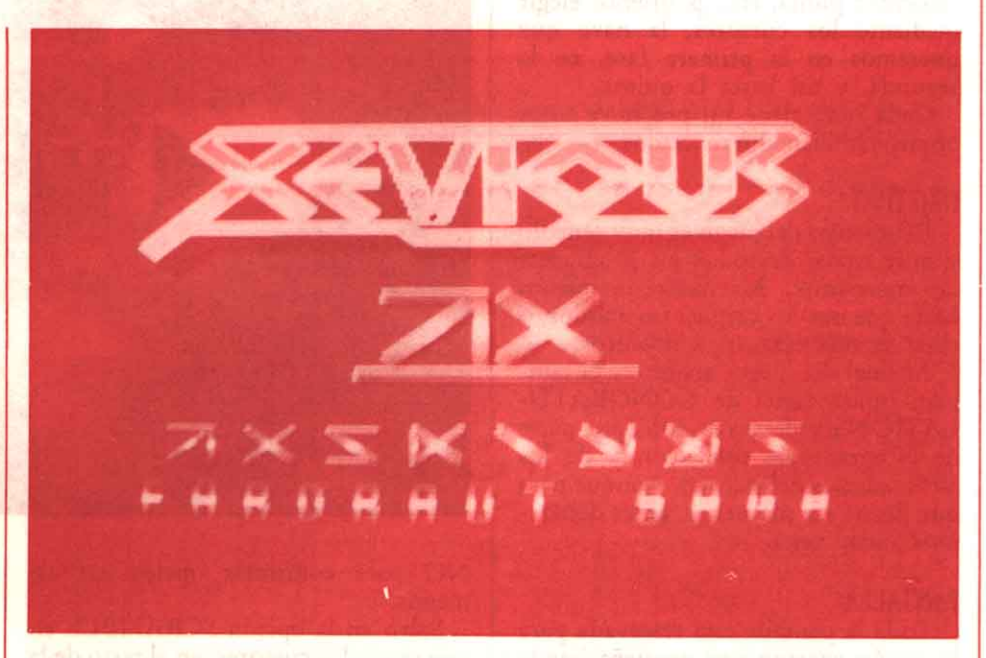
La población fue evacuada por el ejército, y la zona fue declarada ALERTA ROJA.

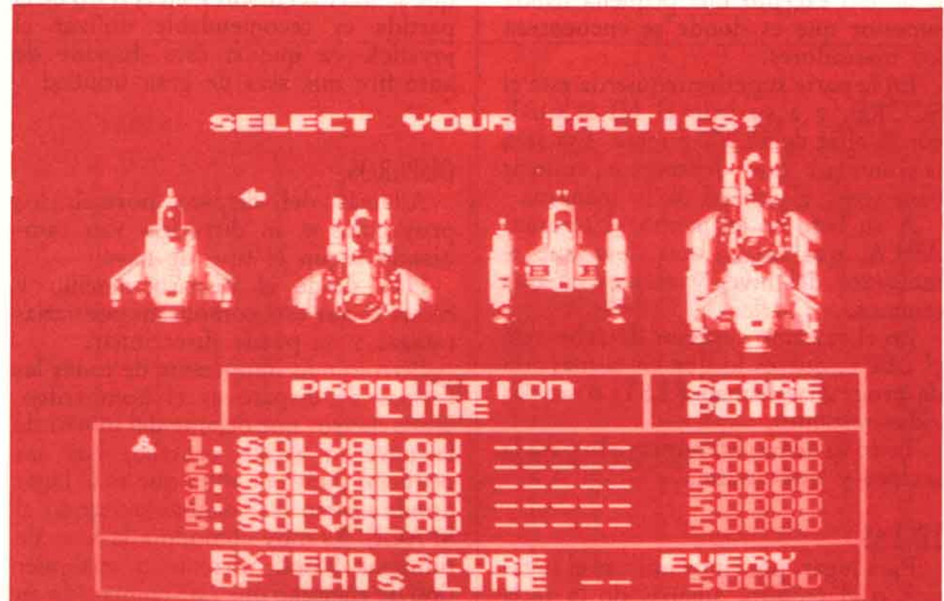
Así pues aquél lugar estaba vigilado día y noche por el ejército con controles de seguridad por todas partes.

Los avistamientos y los aterrizajes OVNIs llegaron hasta tales extremos que, por último, se decidió tomar cartas en el asunto enviando para ello al cuerpo de operaciones especiales del aire, C.O.A.

Este cuerpo estaba formado por pilotos altamente cualificados y minuciosamente entrenados por las mejores academias y cuerpos del país.

Era en este momento cuando las naves pilotadas por el escuadrón seleccionado partían para demostrar su habilidad en la caza de enemigos.





El momento era muy crítico...

Las cuatro naves son, de menor a mayor, Solvalou, Solgrado, Zeodalley y Gampmission.

Cada una de ellas tiene preparada una misión, y todas juntas formaban el SCRAMBLE, la máquina de guerra más temida en la faz de la Tierra.

La cosa seguía estando más que crítica, y ahora ya sólo quedaba confiar en los valientes pilotos y esperar resultados, que, por supuesto, todos deseaban que fuesen satisfactorios.

COMO JUGAR

Después de la impresionante presentación (que si queremos podremos saltarnos con tan sólo pulsar SPACE) aparecerá un pequeño menú, compuesto por dos opciones: RECON y SCRAMBLE.

RECON: Con esta opción, que por otro lado responde al nombre de la batalla, empezaremos a jugar. Es como

• (Taladrar por los puntos en negro) •

el típico START GAME.

SCRAMBLE: Aquí la cosa ya cambia un poco. Esta opción sirve para elegir el modelo de nave que queramos utilizar en cada nivel.

Después de un pequeño catálogo en el que podemos ver las características de cada una de las naves, peso, altura, velocidad punta, etc., podremos elegir mediante los cursores, la nave que queremos en la primera fase, en la segunda, y así hasta la quinta.

Cada nave tiene un precio, y unos bonus también diferenciados.

OBJETIVO

El objetivo del juego es muy sencillo y muy típico de todos los programas de marcianos. Machacar marcianos hasta que nos los carguemos a todos, o ellos se nos carguen a nosotros.

Al final del juego, aparecerá el también típico cartel de CONGRATULATIONS y demás saludos por parte de la agradecida población y de los altos mandos del ejército. Aunque para que llegue ese momento, antes deberemos sudar tinta.

PANTALLA

Toda la pantalla está reservada para la acción excepto una pequeña banda superior que es donde se encuentran los marcadores.

En la parte superior izquierda está el SCORE, y a su lado el HI-SCORE con la cifra de 50.000 puntos. Esa será la cantidad que deberemos superar para tener el récord de la máquina.

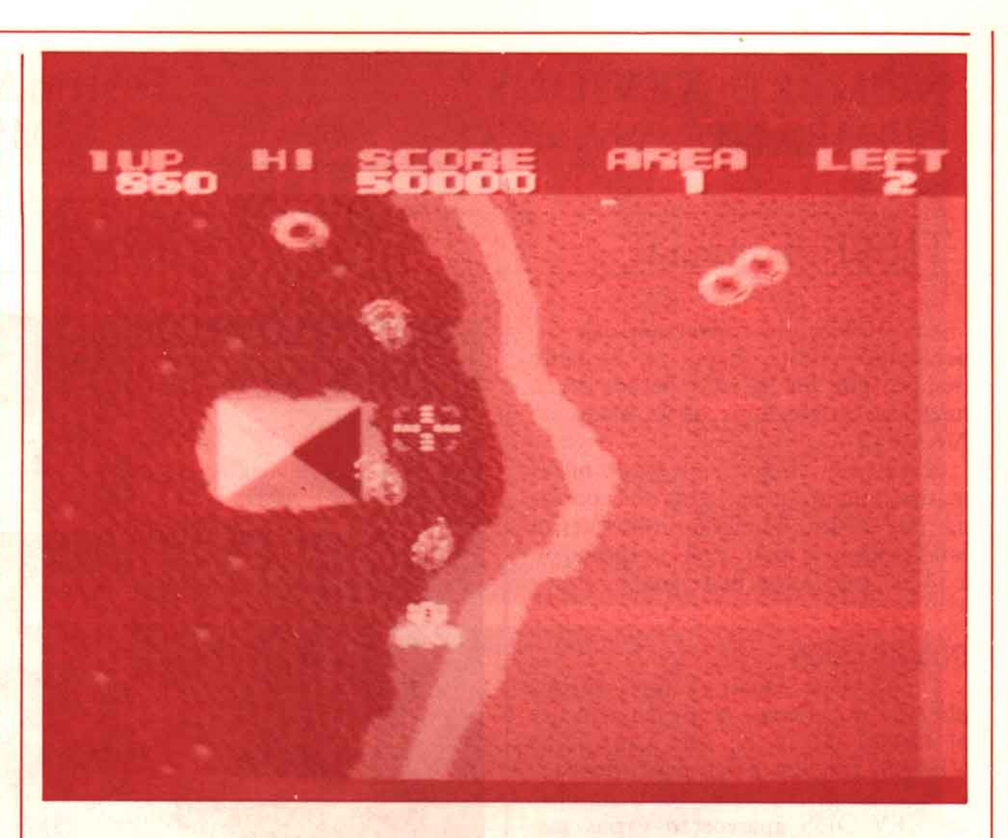
A su lado se encuentra el término AREA, que no es otra cosa que el indicador del nivel y el área en que estamos.

En el extremo superior derecho está el LEFT, que es lo que en la mayoría de programas llaman REST, o sea las vidas restantes.

Todo lo demás está reservado para la acción, y qué acción...

TECLAS

Para jugar, podemos utilizar el joystick o el teclado, además de la tecla STOP para pausar el juego, y RETORNO para confirmar opción en los menús.



Salvo en la opción SCRAMBLE en que se usa los cursores, en el resto de la partida es recomendable utilizar el joystick ya que si éste dispone de auto-fire nos será de gran utilidad.

DISPAROS

Además del disparo normal, los proyectiles y su dirección van cambiando según el tipo de nave.

Hay desde el disparo sencillo y recto, al que está compuesto por varias ráfagas y se puede direccionar.

Pero lo más importante de todas las formas de disparo es el bombardeo. Unos metros por delante del morro de la nave (a escala pantalla) hay un pequeño punto de mira que es el lugar donde caerán las bombas pulsando el SPACE. Es muy cómodo a la hora de fulminar bases, torretas o cualquier tipo de enemigo que esté emplazado en el suelo.

ENEMIGOS

Los enemigos son de lo más variado, por lo que sería imposible describirlos todos. Solamente decir que hay que diferenciar dos clases, los aéreos y los terrestres. Dentro de este segundo grupo hay otros dos subgrupos que son los activos y los pasivos. Los hay que disparan y los hay que no.

Algunos de ellos son depósitos de armas o de combustible.

EXTRAS

Al volar los depósitos terrestres aparecen diferentes letras que al cogerlas nos darán extras. Para nombrar alguno diremos que al coger la letra S nos cubrirá un campo magnético que no dejará pasar los disparos enemigos, pero que sí será vulnerable al contacto directo con ellos. La letra B nos proporcionará un disparo doble si lo tenemos simple, y la W nos dará direccionalidad.

Y ya nada más, ahora solamente os queda jugar.

VALORACION: mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable

Gráficos:
Color:
Adicción:
Rapidez:
Sonido:
FX:
Presentación:
Originalidad:
GLOBAL:

NOMBRE: **DIABLO** FORMATO: **cartucho**
COMPAÑIA: **BRODERBUND JAPAN LTD. (ASCII Corp.)**
MSX: **2ª generación/+**

TIPO: Varios

Diablo es uno de esos programas en los que la habilidad, la rapidez y los buenos reflejos son lo principal.

Es un programa con una imaginación como hay pocos, y por si fuera poco su adicción es tremendamente alta. Seguro que si muchos de vosotros pudiéseis jugar con él, dejaríais de hacer muchas de las cosas que habitualmente hacéis.

EMPEZANDO

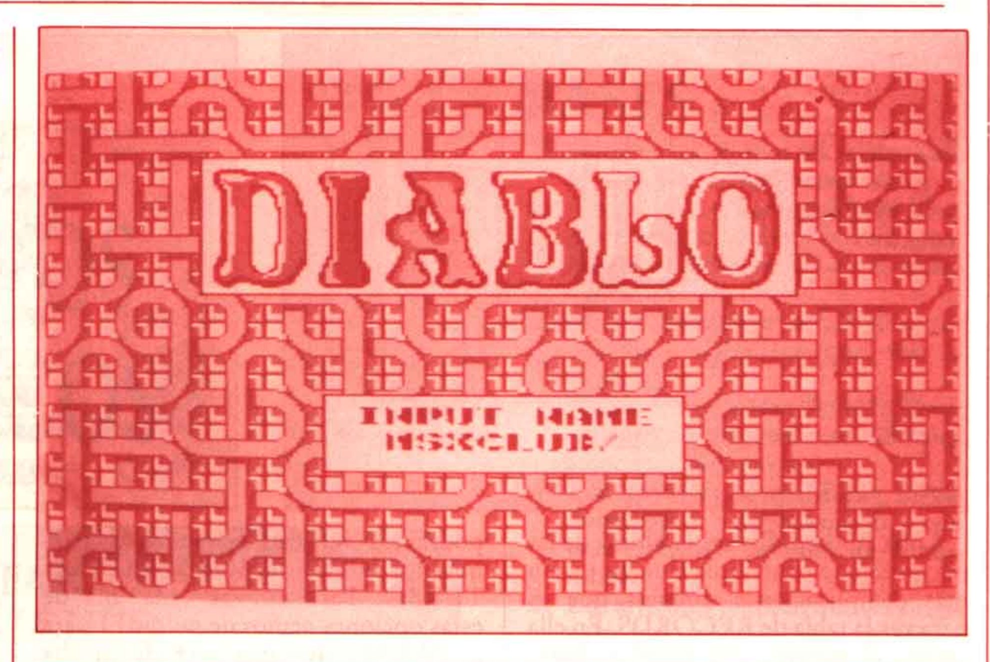
Después de introducir el nombre del jugador (o el que queramos), empieza la acción. Aparece el menú principal donde deberemos elegir la opción que más nos convenga.

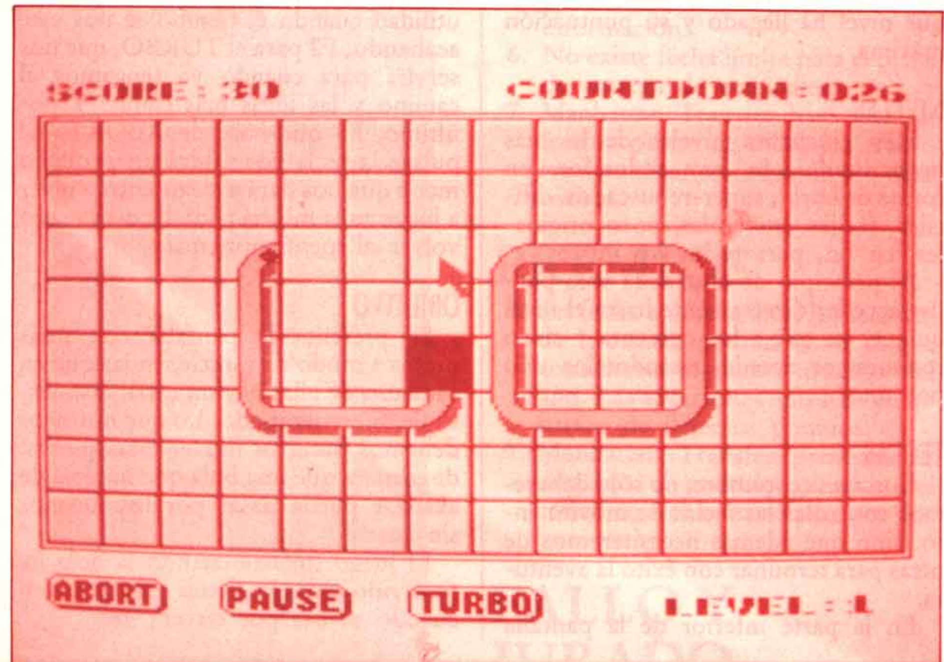
Start game: Supongo que esta primera opción no requiere más explicaciones.

Status: Esta no es una opción propiamente dicha, sino más bien el contenido de dos. El Status no es nada más que las condiciones en que jugamos la partida. En primer lugar introducimos el nombre, y luego hemos de elegir el SPEED que va desde slow, normal, fast y faster (para los que no se hablen con los ingleses diremos que quiere decir lento, normal, rápido y más rápido). Después de haber elegido nuestra velocidad tenemos que elegir el tipo de control que usaremos, Joystick o Mouse (aunque en este menú no esté contemplado, también puede utilizarse el teclado).

Así pues, después de esta pequeña explicación entenderemos mejor algunos detalles de las subdivisiones.

Load Status, que servirá por si queremos cargar el mismo juego de una partida anterior. Save Status, que servirá para guardarlo en el disco. Set Status, que es el que usaremos para cambiar a nuestro gusto todas esas combinaciones.

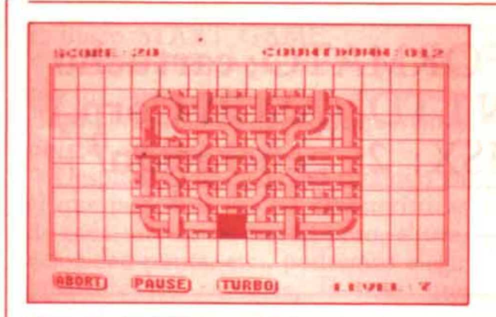


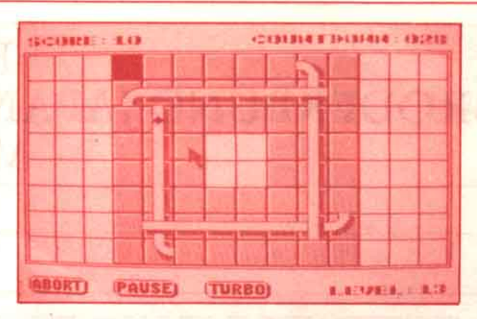


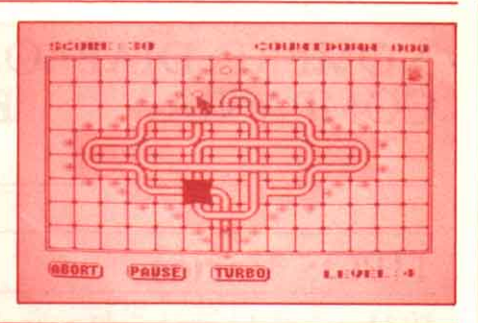


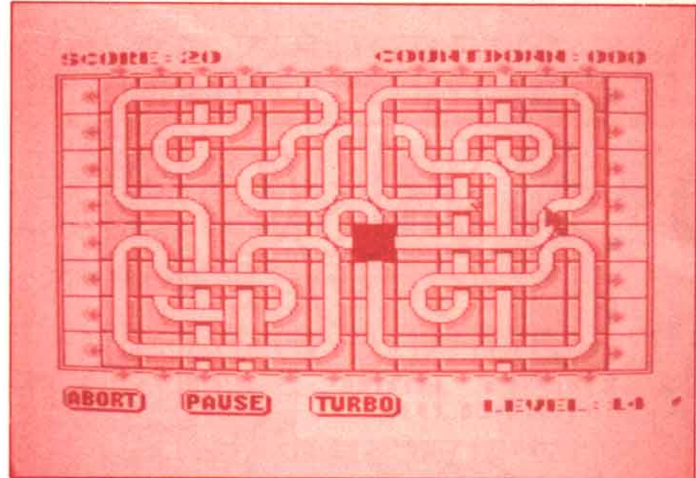


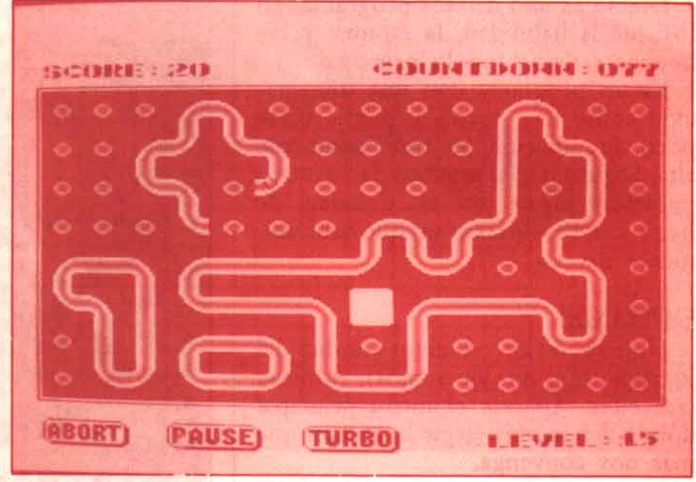
(Taladrar por los puntos en negro)











Look Record: Esta es la última de las opciones que contempla el menú; y sin más complicaciones diremos que es para ver la tabla de RECORDS. En ella vemos el nombre del jugador, hasta qué nivel ha llegado y su puntuación máxima.

NIVELES

Hay cincuenta niveles de lo más inverosímil. Los hay redondos, en forma de letras, super-rebuscados, difíciles, fáciles, increíbles, poco originales, en fin, para todos los gustos.

Al principio de la partida sólo puedes acceder directamente hasta el nivel quince, ya que a los cuarenta-y-cinco restantes se accede pasándotelos uno por uno.

TECLAS

Como es costumbre, no sólo deberemos controlar las teclas de movimiento, sino que además necesitaremos de otras para terminar con éxito la aventura.

En la parte inferior de la pantalla podremos ver tres pequeños carteles que nos indican: ABORT, PAUSE y TURBO. Para utilizar cada una de estas opciones hemos de pulsar F1 para la PAUSA, que nos será de mucha utilidad cuando el tiempo se nos esté acabando; F2 para el TURBO, que nos servirá para cuando ya tengamos el camino y las ideas más claras. Y por último, F5 que hace de ABORT. Al pulsar la tecla nos saldrá un pequeño menú que nos dará a elegir entre volver a jugar en la misma pantalla otra vez, o volver al menú principal.

OBJETIVO

Se presenta la pantalla con unas piezas a modo de puzzle, en las que en cada una de ellas hay un carril dispuesto de diferente modo. Lo que nosotros debemos hacer es mover estas piezas, de manera que una bola que no deja de avanzar pueda pasar por los mismos sin caerse.

El juego finaliza cuando la bola ha recorrido todas las pistas del circuito o cuando se cae por tercera vez.

PANTALLA

En la pantalla hay una serie de marcadores que deberemos ir vigilando a lo largo de todo el juego. En la parte superior izquierda está el SCORE, más conocido por la puntuación. A la misma altura, pero a la derecha está el COUNTDOWN, que no es más que la cuenta atrás, que se activará al empezar por segunda vez en el mismo nivel; o sea, después de hacer ABORT y volver de nuevo a la partida, este contador empezará a contar hacia atrás desde setenta y cinco segundos hasta cero. Abajo, a la izquierda tenemos los pulsadores de PAUSE, ABORT y TURBO, y a la derecha, tenemos el LEVEL; que nos indica en qué nivel nos encontramos.

El resto de la pantalla está reservado a la misma acción.

FINAL

Sin más preámbulos pasamos ya a la valoración, que esta vez será bastante alta debido a la cargada adicción rebosante de originalidad.

VALORACION: mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable

Gráficos:
Color:
Adicción:
Rapidez:
Sonido:
FX:
Presentación:
Originalidad:
GLOBAL:

TRES NUEVAS FICHAS

De nuevo con vosotros, como de costumbre, con tres nuevas fichas para que las disfrutéis a tope.



Con relación a la pasada entrega tengo que deciros que seguiré comentando programas antiguos, ya que por lo visto estos programas siguen sin comercializarse en ninguna parte (o en escasos lugares).

De todas formas, este mes no podéis quejaros, ya que FIRE HAWK es de lo último que corre por el país. Además de éste, tendremos CHUKA TAISEN, y otro no tan nuevo, SCRAMBLE FORMATION.

DIRECCIONES

Bueno, supongo que este mes no habrá quejas de las direcciones aparecidas el mes pasado.

¡Esta vez los duendes se han comportado!

Debido a la gran aceptación demostrada por todos, aquí van este mes... ¡otras tres!

CANON inc.

7-1 Nishi Shijunku 2-chome, Shinjunku-ku, Tokyo 163.
Tel: 03-348-2121

KYODO RECORD CORP.

59-8, Minami Senju 6-chome, Arakawa-ku, Tokyo 116.
Tel: 03-805-3161.

VICTOR COMPANY OF JAPAN LTD.

8-4, Nihombashi Honcho 4-chome, Chuo-ku, Tokyo 103.
Tel: (03) 241-7811

Espero que estéis contentos, ya que con estas tres nuevas señas habrá más que suficiente para escribir durante otros cuantos días.

A continuación los "grettings" del mes:

GRETINGS TO

Luis Lope de Vega (Sabadell)
Juan Miguel Pérez Roca (Ceuta)
Club Carreto MSX (Barcelona)
Eduardo Hermo (Alicante)
Ricardo Morán Carrasco (Valladolid)
Luis Castro (Barcelona)
Fernando Vallejo (Lérida)
Marcos A. Tolosa (Barcelona)
Luis Soler (Madrid)
Carlos Mesa (Barcelona)
ASAHI Karowani (OSAKA)
Humberto Kajiwara (Sao-Paolo, BRASIL)
José Luis Canovas Hueso (Sabadell)
Angel Martínez (Barcelona)
Andrés Pinilla Trasobares (Zaragoza)
Antonio González (Barcelona)
Oscar Iglesias Roqueiro (Orense)
Club CHIPS del MSX (Barcelona)
Pedro Cibeiras (Melilla)
Los locos del CHIP (Granollers)
Maribel Fernández (Orense)
Josep Punset Baños (Barcelona)
Antonio Radó (Sabadell)
L.A.S.P. (Zaragoza)

Y muy especialmente a:
Oscar López Pérez (Toledo)
"Tom y Jerry" Crew (Barcelona)

Ya sabéis, si quereis aparecer entre estos personajes sólo escribid a la revista, o de un modo u otro colaborad con ella, o con mi sección en concreto. Podéis mandar trucos, sugerencias, críticas (siempre y cuando sean constructivas), etc. Un poco, todo lo que se os ocurra.

Acabo de pensar otra pequeña idea...

Supongo que sabréis que dentro de poco sortearemos una gran sorpresa entre todos los que hayáis escrito a esta sección; pues bien, acaba de crearse el nuevo concurso de fotos curiosas.

Para participar en él sólo tenéis que mandar en soporte de disco, alguna digitalización, o alguna que otra foto que os parezca divertida y que podría encabezar esta sección. (Como las de Marta Sanchez, Sabrina...). Podría ser divertido...

Y para todo ello, ya sabéis, sólo tenéis que dirigiros a:
MSXCLUB (Dímelo en japonés)
C/ROCA i BATLLE 10-12 bajos
08023 - BARCELONA

● (Taladrar por los puntos en negro) ●

NOMBRE: **FIRE HAWK** | FORMATO: **2 diskett.**
COMPAÑIA: **GAME ARTS** | MSX: **2/2+**

TIPO: Aventuras

¿Os acordáis de CHEXDER?, aquél juego al que popularmente se le conocía como el TRANSFORMER, pues bien, ahora nos llega esta segunda parte, con más acción que nunca.

Seguro que este programa, si llegase a comercializarse en nuestro país, sería recordado durante mucho tiempo ya que su adicción es tremenda y sus gráficos realmente buenos. No quiero ni imaginarme que pasaría si jugamos con el FIRE HAWK en un MSX2+...

PRESENTACION

Bajo una presentación de espanto (por lo increíble...) como es de costumbre en estas macro-producciones japonesas podremos ver como se nos cuenta la historia de CHEXDER, la primera parte. En ella veremos como esta primera misión fracasa y ahora deberemos ir a rescatar a nuestros compañeros que se encuentran en el interior de su nave, Dios sabe dónde.

Este es el objetivo secundario del programa, el principal es concluir con éxito la misión que en la primera parte no se pudo llevar a cabo.

MENUS

Después de esa macro-presentación llegará el menú principal. En el podremos encontrar:

–START
–CONTINUE
–PRACTICE
–SYSTEM

Start: como todos podéis imaginar sirve para empezar a jugar.

Continue: Esta opción sirve para continuar la partida por donde la hemos dejado, o mejor dicho, donde nos han hecho dejarlo.

Practice: Esta opción es recomendable para todos, antes de empezar a jugar, ya que podremos practicar en un circuito preparado para ello. Verdaderamente es de gran ayuda, y si salimos victoriosos de él, podremos enfrentarnos a cualquier cosa...

System: Dentro de esta opción hay otro submenú...

–EXIT: Para regresar al menú anterior.

–LOAD: Para recuperar datos del disco.

–SAVE: Para guardarlos en él.

–MUSIC: Que a su vez tiene otro submenú en el que tenemos donde escoger las melodías de todo el programa. Una de cada misión, la apertura y la de misión cumplida.

TRANSFORMER

El punto débil, o la originalidad de este juego está en el personaje que encarnamos. Manejamos un robot a modo de Mazinger-Z, el cual con una simple pulsación de tecla podremos transformarlo en la nave espacial más veloz del universo.

Hay lugares por los que el robot no pasará y deberemos plegarnos a modo de avión, y lugares por los que no es muy recomendable pasar como avión,



ya que si los enemigos te observan pequeñito te masacrarán.

DISPARO

Por el disparo de este juego no hay que preocuparse ya que el mismo robot se encargará de apuntar. Lo único que debes hacer es mantener la barra de espacio apretada.

Por lo pronto solo hay un tipo de disparo, pero más adelante veremos cómo disparar además de rayos láser, misiles tierra-aire y demás artefactos explosivos.

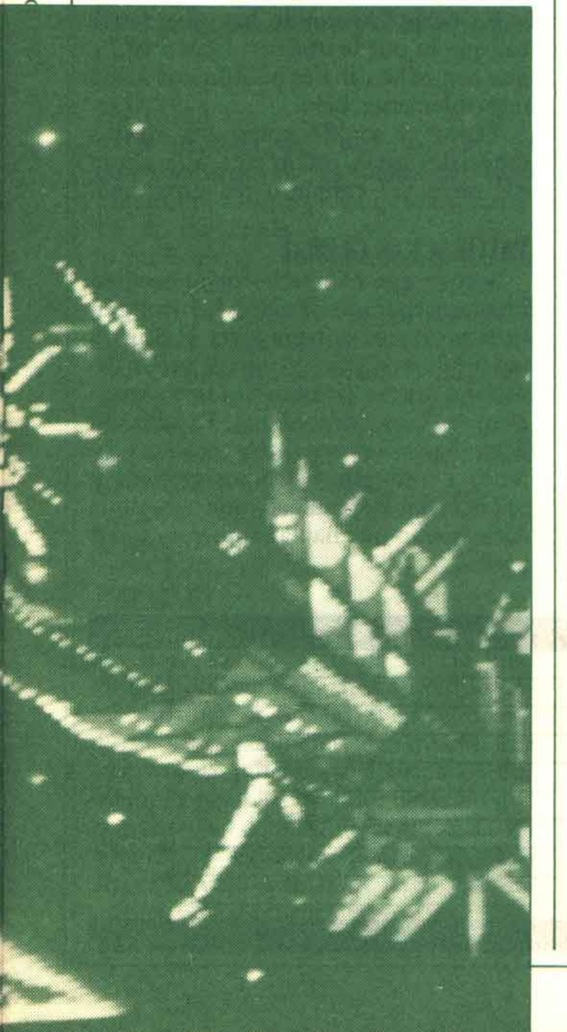
PANTALLA

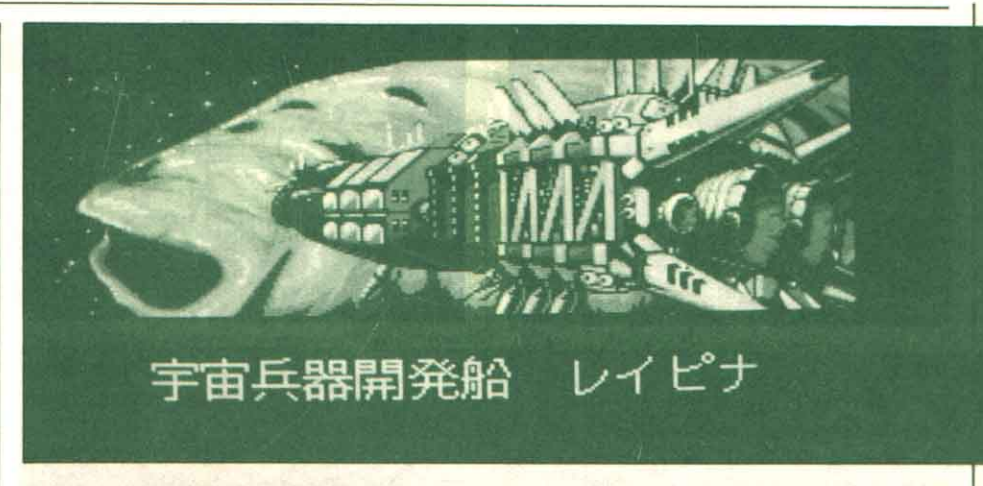
Las tres cuartas partes superiores están reservadas para la acción mientras que la restante es donde estarán ubicados los marcadores.

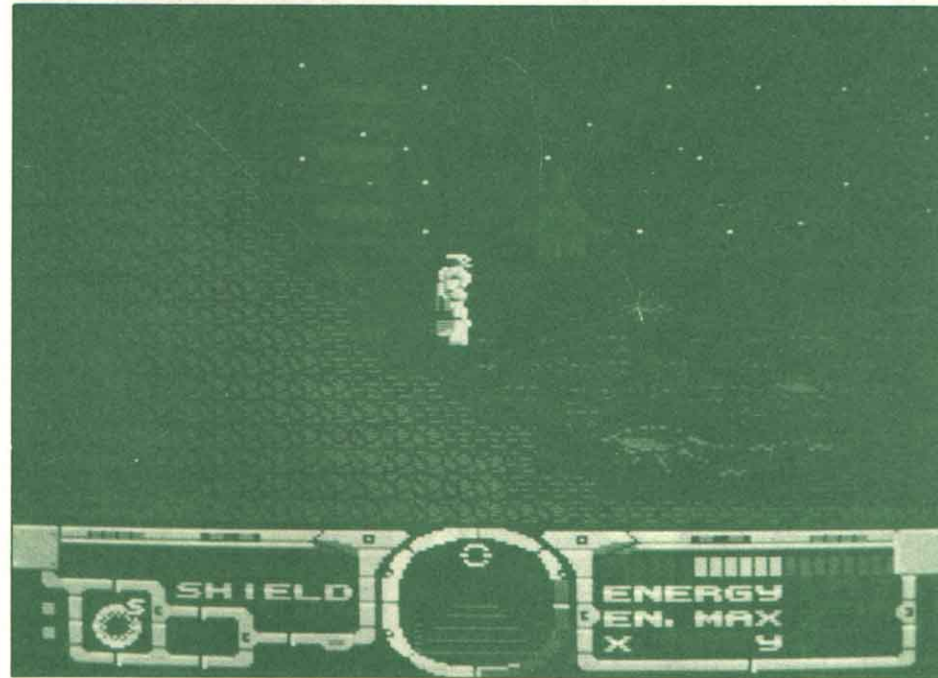
De derecha a izquierda tenemos...

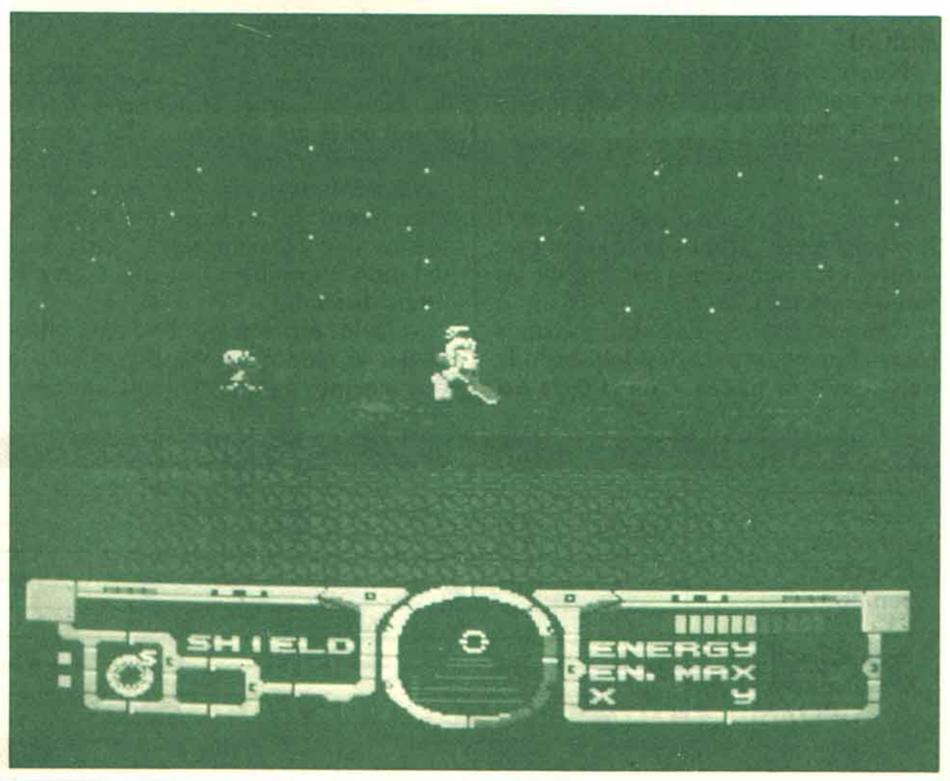
El marcador de energía, en forma digital numérica y por barras. A su lado, la cantidad máxima de energía que podemos llegar a tener. Debajo, las coordenadas en las que nos encontramos: la X's y las Y's.

Justo a su lado tenemos la brújula y el altímetro, todo junto en un solo marcador. A su lado el controlador del campo magnético y para finalizar el marcador de armas. En el mismo podremos ver qué tipo de armas llevamos.





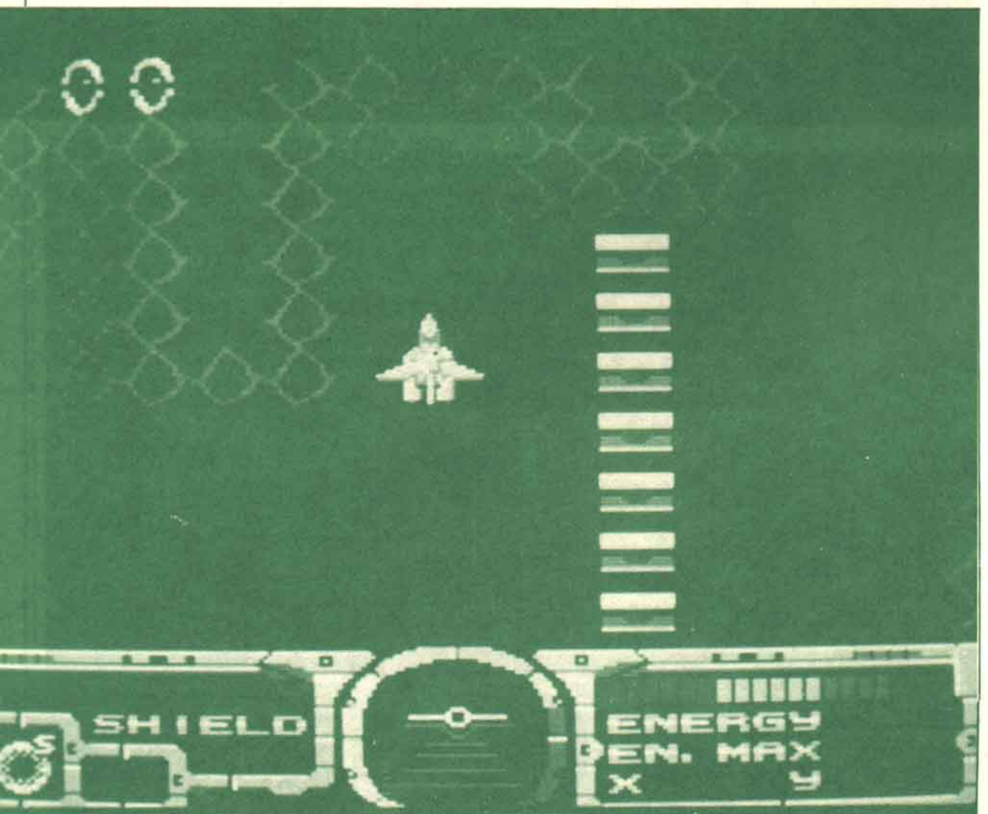














MISIONES

Nueve son las misiones que deberemos cumplir si queremos acabar con éxito la misión.

TECLAS

Se puede jugar con el cursor y con el joystick, pero como digo siempre, luego os faltarán manos para pulsar las teclas especiales.

Con la tecla de ESCape podemos parar el juego, y para desbloquearlo la pulsaremos de nuevo. Con la tecla del cursor hacia abajo podemos convertirnos en avión o en robot.

Con la pulsación de la tecla CTRL, a la derecha nos aparece un pequeño menú en el que podemos elegir entre:

–Contact: Sirve para contactar con otras naves averiadas que nos vayamos encontrando a lo largo del juego. A menos que sepamos japonés nos será del todo imposible saber qué es lo que están diciendo.

–Shield: esta opción sirve para seleccionar el modo de campo gravitatorio que tenemos a nuestro alrededor. Sirve para activarlo o desactivarlo.

–Missile: Con esta opción disparamos misiles. En cierto lugar de la pantalla aparecerá un pequeño punto de mira que es donde irán dirigidos nuestros disparos.

GRAFICOS, SONIDO Y DEMAS

Los gráficos son de lo más increíble que podemos encontrar últimamente. El color acompaña en todo momento a este programa ya que quizás peca un poco de detallista.

El personaje del robot lo han querido hacer tan perfecto y con tanto detalle que quizás lo han dejado un poco feo para mi propio gusto.

Los únicos gráficos que quizás no estén a la altura de los personajes principales son los de fondo. No el paisaje por el que camina el robot, sino todos esos paisajes de los lagos y los mares que se ven al final.

En cuanto al sonido hay que destacar que se puede utilizar el FM PAC y que con ocho canales polifónicos suena increíblemente bien.

Tanto el sonido como los efectos especiales están totalmente a la altura del resto del conjunto del programa.

VALORACION GLOBAL

Seguro que en mucho tiempo, salvo raras excepciones KONAMI, ningún otro programa volverá a ser puntuado tan alto como éste, ya que la originalidad del mismo (aunque sea una segunda parte), es desbordante, la adicción llega hasta límites insospechados, y junto a todo ello hay unos gráficos y un sonido maravilloso que sin duda dará mucho que hablar aquí y en todas partes.

VALORACION: mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable

Gráficos:
Color:
Adicción:
Rapidez:
Sonido:
FX:
Presentación:
Originalidad:
GLOBAL:

NOMBRE: CHUKA TAISEN
COMPAÑIA: TAITO
FORMATO: Cartucho
MSX: 2/2+
TIPO: Aventuras

Chuka Taisen es un juego de aventuras.

Un juego de aventuras en el que vamos montados en una pequeña nube a modo de tabla de surf.

Nuestro objetivo es ir machacando todos los bichejos (que no es paja) que se nos pongan a tiro.

DESARROLLO

El desarrollo del juego es el siguiente:

Empezamos siempre las fases con una serie de enemigos volantes, para enfrentarnos luego con los "guardianes de las medias partes". Una vez hayamos conseguido deshacernos de estos individuos, tendremos opción a entrar en la tienda de la señora Kaisuzo-ku, en la que por una módica cantidad de dinero podremos, gracias a sus poderes de magia negra, comprarnos alguna que otra protección. Estas protecciones consisten en escudos de fuego, campos gravitatorios, bolas magnéticas, etc. cuya única función será la de protegernos.

PANTALLA

La pantalla de este programa es convencional, no es nada del otro mundo, ni nada especial que la diferencie de las demás.

En la parte inferior están todos los marcadores.

En la parte inferior izquierda está el contador LIFE's o vidas, después del cual le sigue el de HI-SCORE, que a estas alturas deberíais saber que se trata del record o puntuación máxima. Y por último, a la derecha el número de PLAYER y el de ROUND.

El resto de la pantalla está dedicado a la acción.

DISPAROS

En este programa hay varios tipos de disparo, siendo algunos de lo más originales. Van de menos a más potencia. Los hay de ráfagas, y de "chorro". Los colores también tienen mucho que ver con la potencia del disparo. Por ejemplo están los de color amarillo que son los más débiles, precedidos de los verdes... y siguiendo una escala hasta llegar al rojo que es el más potente.

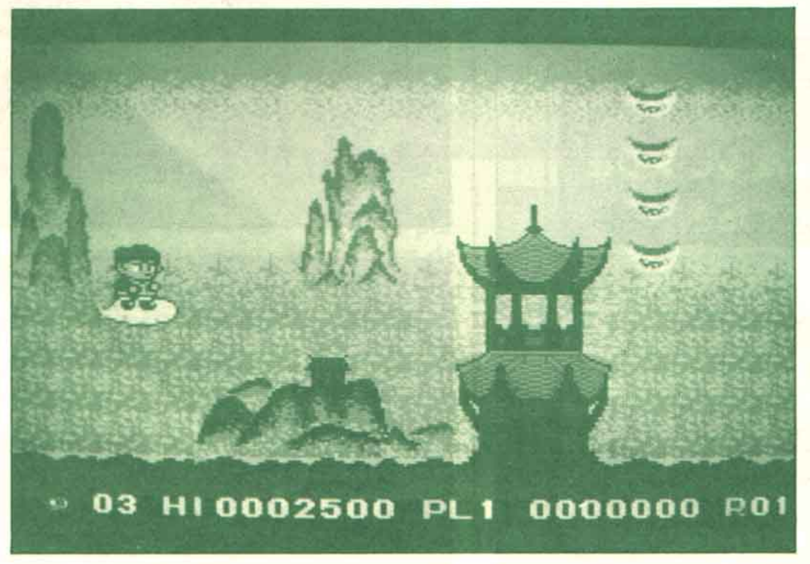
Llega un momento en que la potencia será tanta que dispararemos unas cortinas de fuego, com una especie de escudos, bolas de fuego. ¿Como obtenerlas?, es muy fácil. Cuando acabes con una de las ráfagas de "bichejos" que vienen juntos, aparecerá una pequeña bolsa roja con una inscripción. Al coger esta bolsa podremos obtener muchos efectos, de variada índole. Los hay que nos aumentarán la potencia de disparo, otros nos prolongarán su alcance, otros nos darán más rapidez a nosotros y a nuestras balas... "hay un sinfín de OPTIONs que podrás encontrar bajo las tapas de tus enemigos favoritos..."

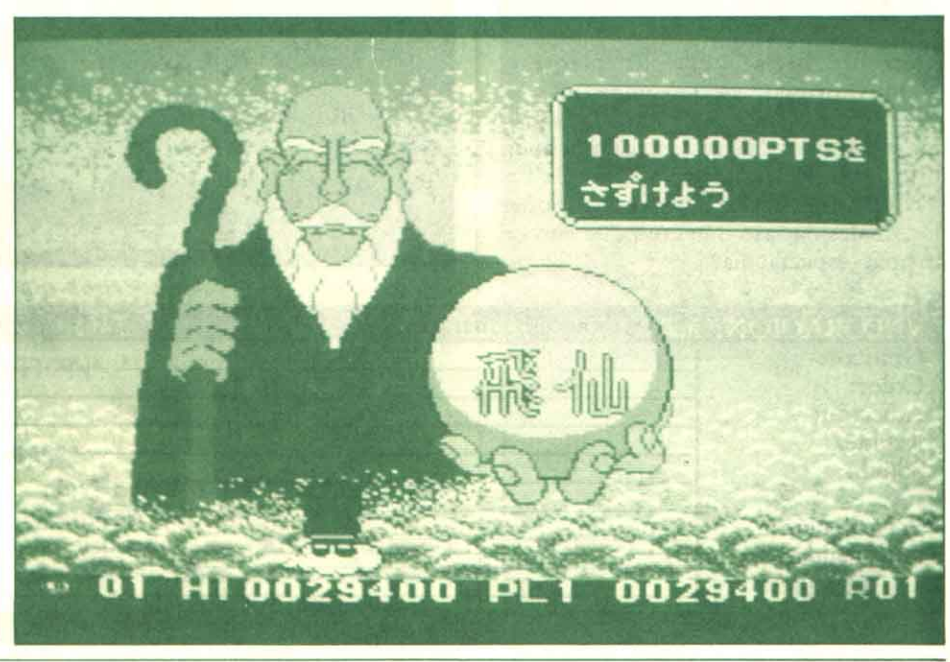
ENEMIGOS

Los enemigos son de lo más variado y de lo más original. Todos ellos han sido sacados del mundo animal, o sea que no te extrañe si te encuentras a un cerdo que te dispara o a un gato que se protege de tus disparos con un escudo.

Hay dos tipos de enemigos, los volantes y los que no vuelan. Dentro de los volantes, o mejor dicho, arrojadizos, están las cabezas de cerdo, de tigre, etc. Las cabezas de estos animales sirven aquí a modo de proyectil y son lanzados hacia tu persona.

Después están los enemigos de a pie. Desde soldados con morteros lanzagranadas, hasta cerdos que te bombardean, pasando por monos, o tigres que se protegen con sus escudos. Todo ello con unos magníficos gráficos.





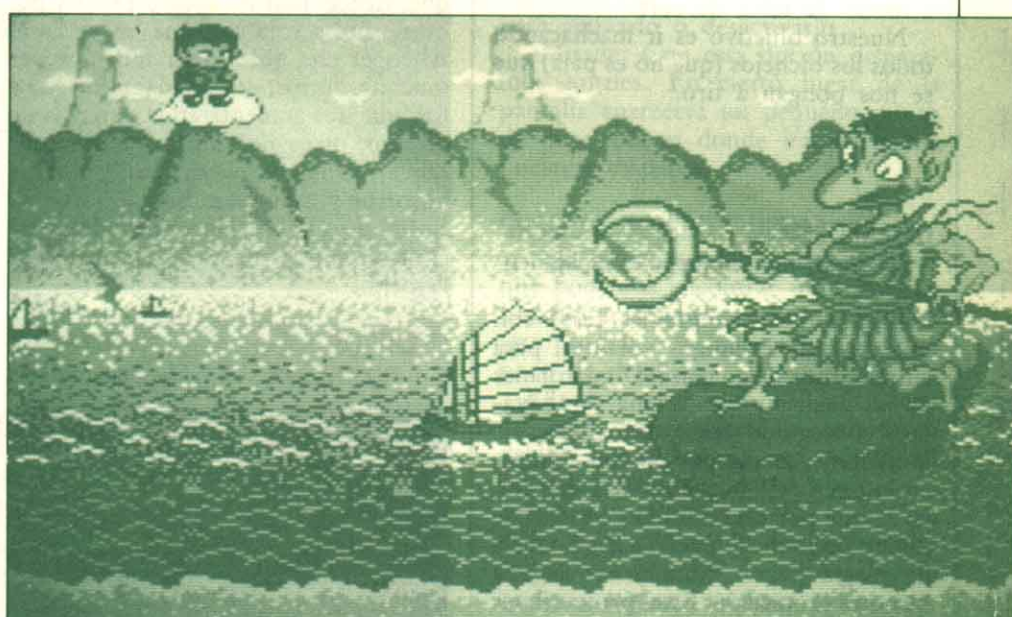
MONSTRUOS

Los monstruos de final de fase también son de lo más originales. Como podéis ver en las fotografías, hay desde gigantescos pollos hasta, budas pasando por monstruos de las profundidades marinas.



TECLADO

El teclado de este programa es de lo más sencillo. Además de los ya típicos cursores y joysticks se requiere de la tecla ESCape para pausar el programa en el momento en que quieras, y para neutralizar este efecto deberemos usar la tecla RETURN.



GRAFICOS, SONIDO Y DEMAS DATOS TECNICOS

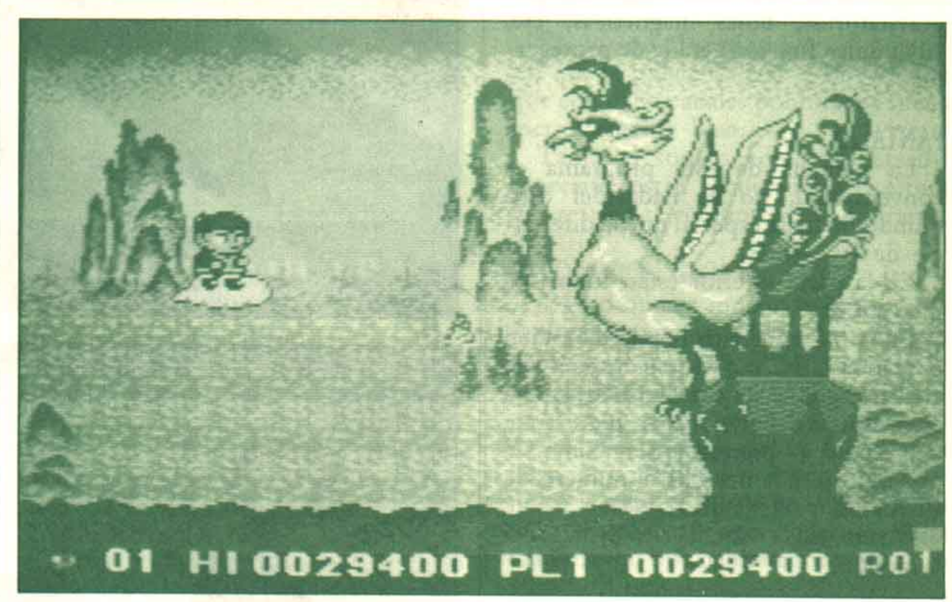
En cuanto a gráficos el programa es de lo mejorcito que corre por ahí, como viene siendo costumbre en los programas de TAITO. En la cuestión gráfica, el único inconveniente que le encuentro es el scroll. Utiliza un scroll

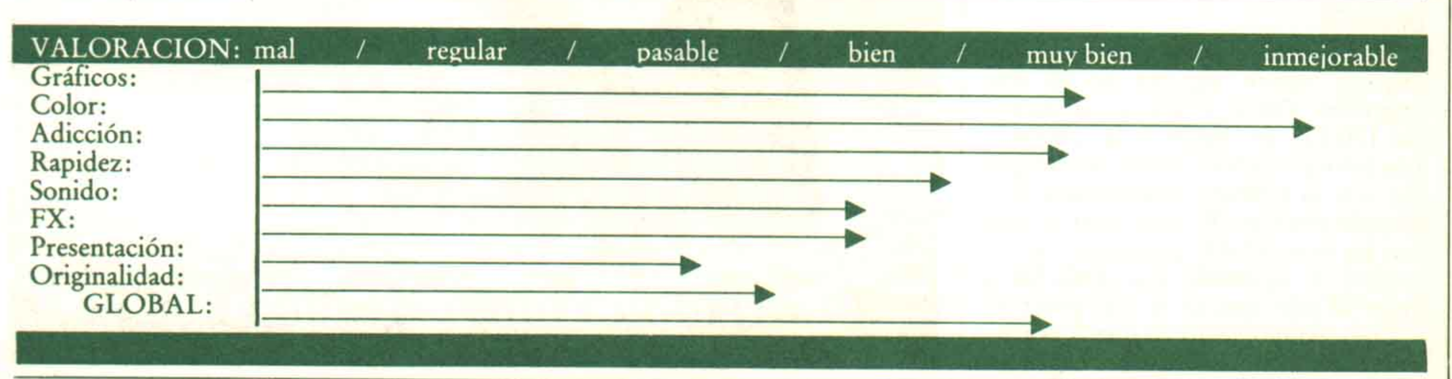


horizontal hacia la derecha, pero éste es muy brusco, va a trompicones.

El sonido está a la altura del programa y por lo demás ni destaca mucho ni brilla por su ausencia.

Como anecdota podríamos poner los finales de fase que creo que son de lo más espectacular.



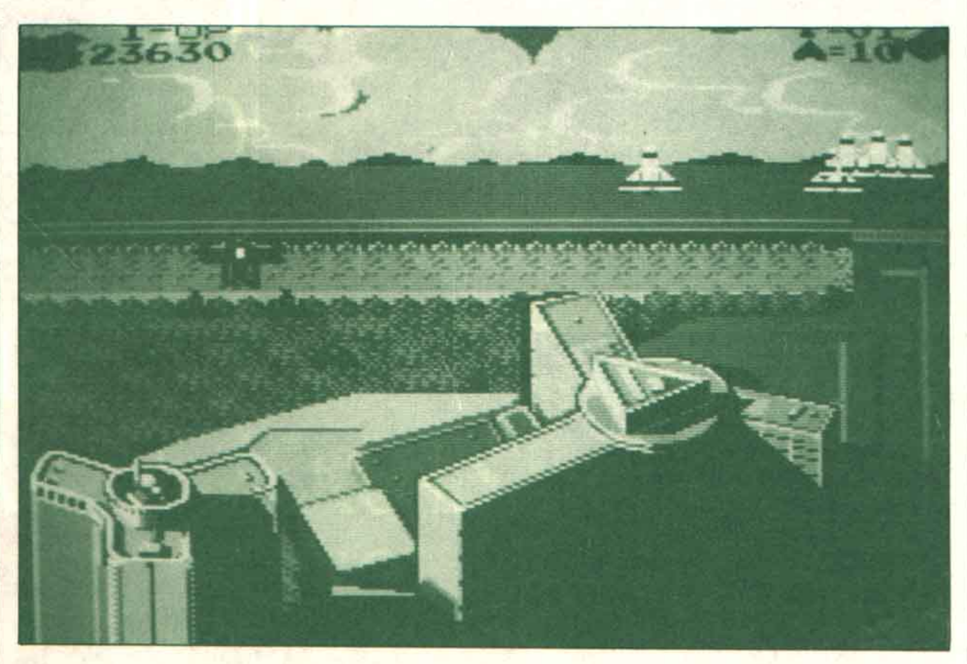


NOMBRE: SCRAMBLE FORMATION — FORMATO: Cartucho
COMPAÑIA: TATIO — MSX: 2ª generación y +

TIPO: Espacial

Scramble formation, ese programa que ha sido conversionado directamente de los arcades de salón, y que hoy en día aún podemos encontrar en alguno de ellos, es la siguiente ficha a comentar.

De las manos de TAITO corp. nos llega este estupendo megarom en versión cartucho para que todos podamos saborearlo por completo. No es un programa nuevo ni mucho menos, ya que si no recuerdo mal este programa apareció allá por hace dos años, aunque lo he tomado por lo suficientemente bueno como para comentarlo.



DESARROLLO DEL JUEGO

El desarrollo del juego es muy sencillo. Se trata de pilotar un avión y con él, a su vez, manejar el escuadrón o formación (de ahí viene el nombre) con los que sobrevolando las distintas ciudades y los diferentes territorios para liberarlos del poder del enemigo.

Como véis la acción del juego es de lo más sencillo. Al final de cada fase deberemos librar la lucha final, que según el disparo que llevemos nos servirá para terminar más rápido.

PANTALLA

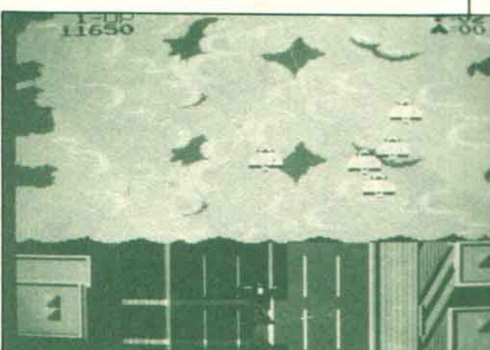
La distribución de la pantalla también es muy sencilla. Toda ella está reservada para la acción, y en la parte superior encontraremos los pequeños marcadores de la puntuación, de las vidas, y del round o stage.

TECLAS

Las teclas de movimiento son los cursores y el joystick, pero además, como siempre, se necesitará de otras para poder jugar a pleno rendimiento: la tecla F1 para pausar el programa, y la tecla GRAPH para formar y desorganizar el escuadrón.

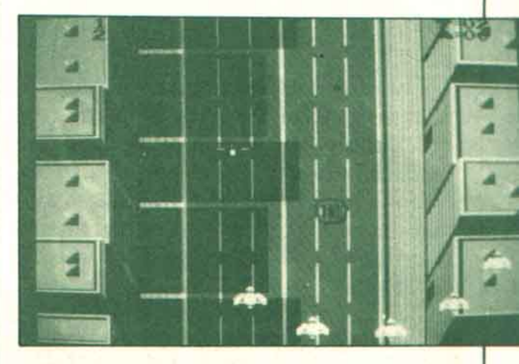
FORMACIONES

Las formaciones dependen de cuantos aviones tengas en tu haber. Por el momento sólo puedes pilotar el tuyo y otros cuatro. Cuando los recoges se colocan al rebufo, en tu cola. Cuando pulsamos por primera vez la tecla GRAPH éstas se situan a derecha e izquierda, si pulsamos de nuevo la tecla lo hacen en forma de cruz y ya por último en los laterales. Si pulsamos de nuevo GRAPH vuelven a la posición inicial. Al pulsar la tecla SHIFT, las naves salen disparadas como si de proyectiles se tratara.



ENEMIGOS

Dentro de los enemigos hay que diferenciar los terrestres de los aéreos. Los terrestres son pocos y sólo forman parte de ellos las tanquetas y grandes tanques acorazados. Dentro de los aéreos tenemos a los escuadrones y a los que vienen por solitario. Los hay que pertenecen al grupo de los objetos volantes sin identificar y los hay que no.

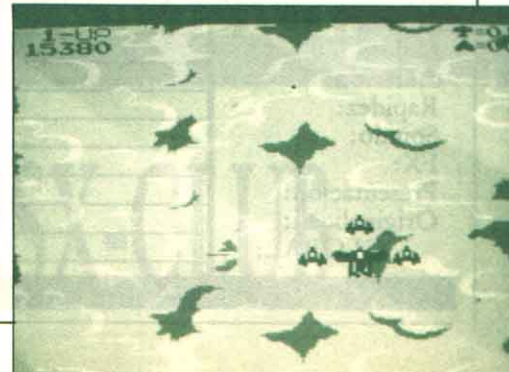


Pero quizás, lo más importante que diferencia a unos de otros, es el color de buenos y los malos. Los de color rojo son unos aviones que al dispararles se suman a nuestra cola para poder formar con ellos la temible "FORMATION".

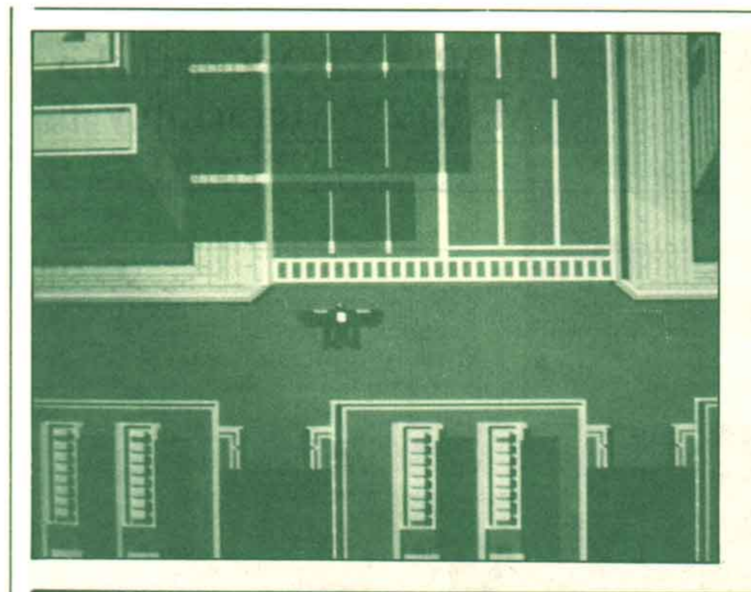
FASES

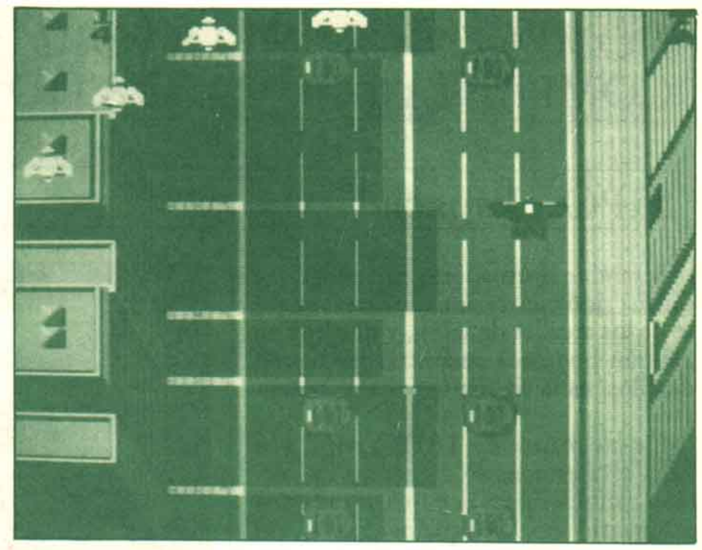
Hay nueve fases que deberemos diferenciar, que dentro de ellas, a su vez, dispondrán de otras seis pequeñas fases diferenciadas por las entradas y salidas de los cúmulos de nubes.

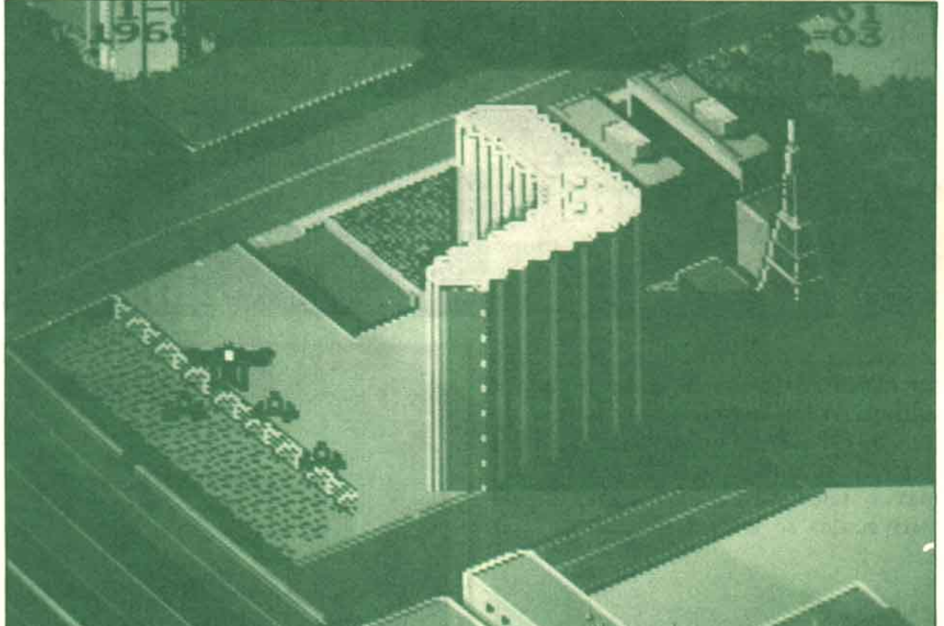
Una vez hayamos completado esas



(Taladrar por los puntos en negro)







nueve fases el mundo estará de nuevo libre del poder invasor.

DISPAROS

Los disparos están relacionados directamente con los tipos de formación o scramble que llevemos.

Habrá momentos en los que dispararemos ráfagas de ametralladora, y momentos en los que dispararemos misiles aire-tierra y bombas por el mismo estilo.

DECORADOS

Los decorados están muy logrados, tanto en originalidad como en gráficos. En cuanto a lo que es el juego y la resolución del mismo, están muy bien creados. Además, lo bueno que tiene este juego, es que a lo largo del vuelo podremos ir reconociendo lugares famosos como son la Torre Eiffel, el Pentágono de los EEUU y muchos otros monumentos que forman las siete maravillas del mundo.

GRAFICOS, SONIDOS Y DEMAS TECNICISMOS

En cuanto a los gráficos, éste es un programa calificado de excepcional, ya que no recuerdo ninguno que tenga scroll vertical además de que sea capaz de cuidar lo suficientemente los decorados como para que no desentonen con el resto del programa.

Creo que ha sido una tarea difícil el hacer que un programa de matamarcianos clásico, (que es lo que es, al fin y al cabo), te ponga más pendiente de los decorados de fondo que de los propios marcianos en sí.

El sonido no es ni mucho menos el punto fuerte de los juegos "made in TAITO", pero bueno qué se le va a hacer, no se puede pedir todo.

Aunque el sonido sea flojo, no desentona en ningún momento con el programa, y en todo momento está acorde con él. El scroll vertical es muy bueno, y casi no se nota. Lo único que es un poco "pobre", por así decirlo, son los marcadores.

Los puntos, las vidas y los aviones de cola quedan como flotando en el aire. Unas letras y unos números estarán sueltos en la parte superior de la pantalla.

A mi parecer si hubiesen hecho un marcador convencional se vería mejor, y no pasaría nada por perder un par de centímetros de acción.

VALORACION: mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable

Gráficos:
Color:
Adicción:
Rapidez:
Sonido:
FX:
Presentación:
Originalidad:
GLOBAL:

OCTAVA ENTREGA

Y volvemos al ataque con tres nuevas fichas que espero que sean de vuestro agrado.

Parece mentira cómo pasan los meses. Fue ayer cuando estaba escribiendo el número anterior, y ahora, de nuevo, ya estoy tecleando en el procesador para el siguiente.

Estad muy atentos al siguiente número porque os estamos preparando una grata sorpresa para todos vosotros. Un número especial en el que, conmemorando nuestro aniversario, tendremos de todo.

Bueno y ahora sin más preámbulos, vamos al asunto que nos ocupa este mes: GANDHARA, WORLD GOLF II y PSYCHO WORLD.

Tres buenos programas de la casa HERTZ, ENIX...

Antes de pasar a la acción vamos con las direcciones del mes y con los "greetings":

SAKATA INX CORPORATION
Minami Mori-machi Chup Bldg., 6-2, Higashi Tenma 2-chome, Kita-ku, OSAKA 530.
Tel. (06) 356-2140

SOLID CORPORATION
Sawanotsuru Bldg., 2-10, Hirano-machi, Higashi-ku, Osaka 541.
Tel. (06) 228-0577

TOSHIBA CORPORATION
1-1, Shibaura 1-chome, Minato-ku. Tokyo 105
Tel. (03) 457-2105 (Public comunications office).

Por las cartas (muchas, por cierto) que me van llegando hasta aquí, se ve que el departamento de relaciones públicas de KONAMI debe tener últimamente mucho trabajo, ya que todos os decidís a escribirles sólo a ellos.

Para que os animéis a enviar cartas puedo deciros que contestan a todas, que lo hacen en español, y que además os mandan pegatinas, posters y toda la información que queráis acerca de los últimos lanzamientos en su país.

Vamos con los "gretings":
Lucas Santillana Cabanillas (Málaga)
Andrés Pinilla Trasobares (Zaragoza)
Marcelino Torrecilla Jiménez (Cuenca)
Alejandro Pérez Cabanillas (Irún)
Miguel Angel M. Emaldi (Vizcaya)
Francisco José Molla Gandía (Valencia)
Julián Pérez Juncal (Orense)
Club Supersoft MSX (Girona)
Alvaro Tarela Dobarro (La Coruña)
Club Supersoft MSX (Girona)
Alvaro Tarela Mas (Baleares)
Miguel Angel González Yepes (Barcelona)
Jesús Gómez Jiménez (Asturias)
Juan José Jiménez Moral (Granada)
y muy especialmente a:
Oscar López Pérez (Toledo)
L.A.S.P. (Zaragoza)
y de un modo aún más especial a:
Francisco Jesús Martos Montiel (Málaga)

Y a todos aquéllos que de un modo u otro se sienten responsables de que esta sección siga adelante.

Creo que las distribuidoras de software de nuestro país tendrían que tomar ejemplo de ciertas compañías japonesas que sin ser KONAMI, o cualquier otra de mucho renombre, van saliendo adelante y ganándose el público poco a poco.

¿Cuál es el secreto? Veamos por ejemplo el caso de HERTZ soft. Extrae pocos programas al mercado, pero cuando es así...



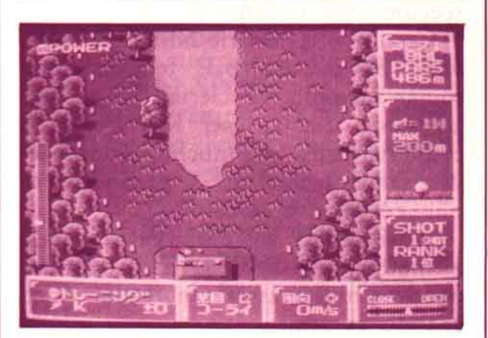
(Taladrar por los puntos en negro)

NOMBRE: **WORLD GOLF II**
COMPAÑIA: **ENIX**

FORMATO: **2 discos 3,5**
MSX: **2ª generación y +**

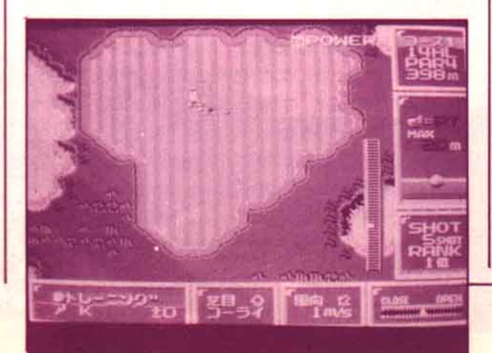
TIPO: **Simulador deportivo**











Hacía tiempo que no entraba en estas páginas un simulador deportivo, y qué mejor que hacerlo con este estupendo programa de la empresa ENIX.

Un simulador de Golf del que ya teníamos la primera parte en versión MSX1, y del que ahora nos llega esta segunda versión para el MSX2 y Plus.

Esta segunda versión se nos presenta en formato disco y nada menos que en dos de ellos.

Después de la habitual demo nos aparecerá un mensaje que nos indica que ha llegado el momento de introducir el segundo disco.

Al cambiarlo nos surgirá el menú principal:

–Tournament mode
–Status Display
–New entry

Sirven para elegir el tipo de juego, elegir un hoyo del 1 al 18 para poder practicar antes de entrar en competición, para ver cómo andan las estadísticas, y por último para inscribirse en la competición si aún no lo hemos hecho.

DESARROLLO

El desarrollo del juego es el mismo que tienen la mayoría de simuladores de Golf que hay en el mercado.

Primero elegimos un palo, luego el ángulo de tiro, elegimos el tipo de golpe que queremos darle y, por último, la fuerza del lanzamiento.

Una vez golpeada la bola puede caer en muchos sitios dependiendo de todo lo citado anteriormente. Desde luego puede caer en el fastidioso BUNKER, del cual os recomiendo que saquéis la bola con los palos de hierro –aunque de eso hablaremos más adelante–, puede caer en el GREEN donde ya tendremos las cosas más fáciles, o puede ir fuera del circuito del propio hoyo, por lo que se nos penalizará con unos tiros de más y volveremos a tirar desde el mismo sitio.

DICCIONARIO BASICO

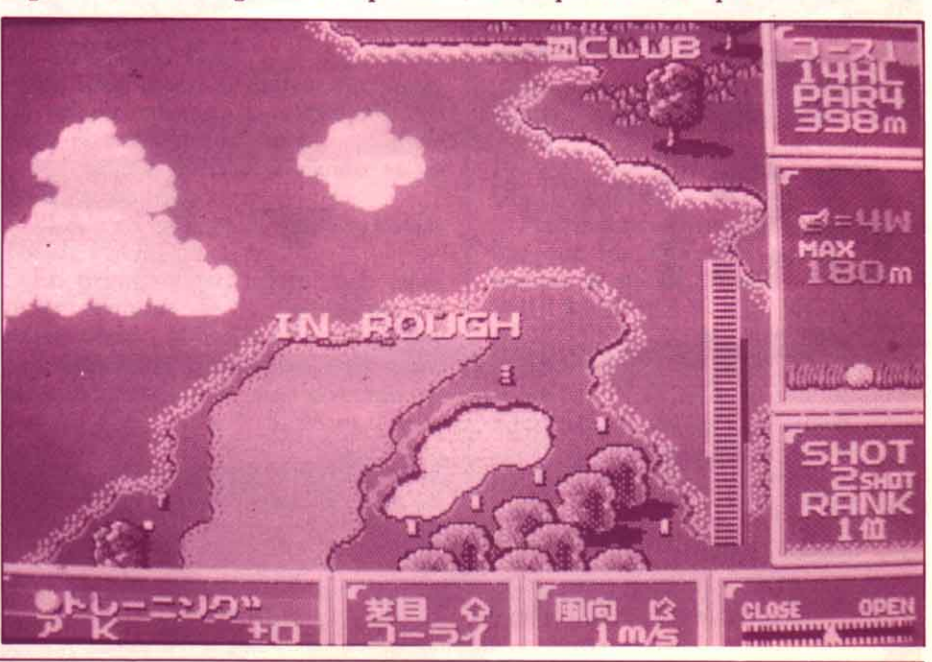
Antes de jugar al Golf, hay que tener claras unas cuantas definiciones para saber de qué se nos está hablando.

GREEN: Con esta palabra se nombra a una pequeña zona que rodea el hoyo.

BUNKER: Son aquellas pequeñas lagunas que están llenas de arena y de las cuales es sumamente difícil sacar la bola.

CLUB: Es el conjunto de palos de los que disponemos para jugar la partida.

PAR: Hay dos tipos de par. El que tiene cada hoyo: de aquí cuando se dice que un hoyo tiene par 4, o par 5, lo cual quiere decir que tenemos esos



tiros para colar la bola en el agujero.

Si lo hacemos con más de los que nos deja el par, entonces se suman de más a nuestros lanzamientos. Luego está el par total, que es el baremo que llevamos en general en toda la partida. De ahí cuando dicen que se está dos, tres, o los que sean bajo par; y que significa que el par es el porcentaje normal y que llevamos menos tiros de los normales; lo cual es bueno.

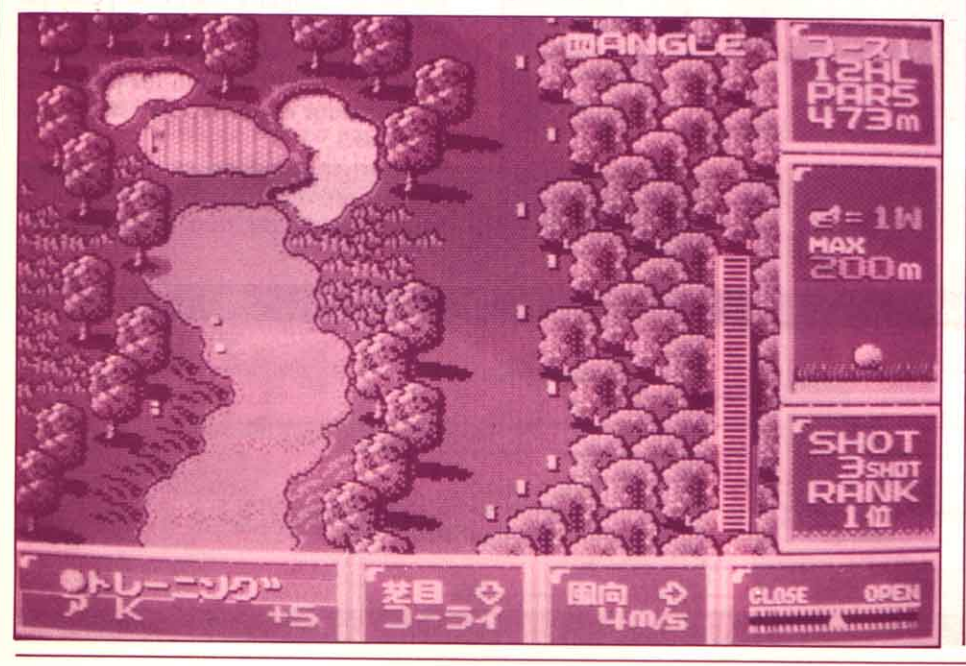
Hay muchas otras palabras que podríamos comentaros, pero creo que éstas son las más básicas y que, junto con lo que ya sabéis, os permitirán jugar buenas partidas.

OBJETIVO

El objetivo del juego es obvio: colar la bola en el agujero; pero además de éste hay muchos otros factores a tener en cuenta.

Hay que colar la bola, claro está, pero además de esto hay que hacerlo en las menos tiradas posibles.

El juego termina cuando acabas con todos los hoyos; entonces el jugador que haya terminado con menos lanzamientos es el que gana.



FACTORES DETERMINANTES

Hay un conjunto de factores que pueden ser los que determinen si lanzaremos un buen tiro o no. Dentro de estos factores podemos encontrar los palos, el viento, la abertura del golpe, la potencia, etc.; aunque para un mayor entendimiento vamos a explicarlos uno a uno.

VIENTO

El viento es una de las condiciones más importantes a tener en cuenta, casi más que cualquier otra, ya que si usamos correctamente las demás todo lo anterior no habrá servido para nada.

Antes de elegir el palo, la potencia y demás, hay que observar muy bien en el indicador inferior el viento que hace y en qué dirección sopla. Es muy importante a la hora de golpear la bola; nos puede desviar la trayectoria de la misma, y a veces unos metros son muy importantes para conseguir el objetivo.

PALOS

Los palos son la herramienta más importante con la que contamos para golpear la bola. Hay varios tipos de palos, como son los de hierro, los de

madera, etc.

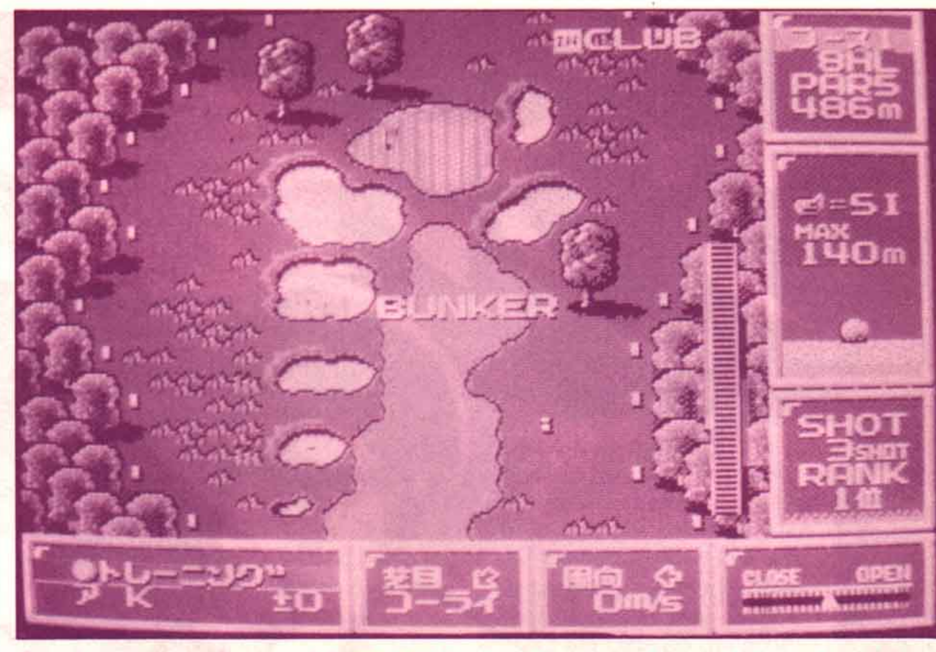
Los de hierro se representan con un número del 2 al 9, seguido de una letra I, que es la abreviación de la palabra inglesa "Iron". Este tipo de palos sirve para golpear con mucha fuerza, pero el lanzamiento gana más en altura que en longitud.

Esto nos servirá de gran ayuda en el momento en que tengamos que salir del bunker, o de algún otro obstáculo dificultoso.

Los palos de madera, sin embargo, también sirven para golpear fuerte, lo que ocurre es que el lanzamiento es contrario que con los de hierro: gana más distancia que altura. Estos palos son muy útiles en los hoyos que hay que cubrir grandes distancias, por ejemplo los de par 4 ó 5 que son muy largos; pero al ser los que cubren más distancia también son los más peligrosos, ya que hay más posibilidades de que se desvién.

Estos palos los podemos reconocer porque llevan un número del 1 al 4, segundo de la letra W, que también es la abreviación de una palabra inglesa que significa Wood: madera.

Luego están los especiales: PT, que sirven para hacer tiros de precisión y que se usan en la mayoría de veces cuando estamos dentro del GREEN.



PANTALLA

La pantalla está dividida de la siguiente manera:

En la parte inferior y en la parte derecha están situados los marcadores que vamos a necesitar a lo largo de toda la partida.



Empezando por la derecha y bajando tenemos:

–El número de hoyo y el par que tiene el mismo.

–El tipo de palo, el dibujo, y la distancia máxima que puede llegar a alcanzar un lanzamiento con este palo.

–Luego tenemos el número de lanzamientos que llevamos y el número de partida.

Empezando por la izquierda tenemos:

–El par total de lanzamientos en la partida.

–La potencia del viento y la dirección en que sopla.

–Y ya por último, el lado por el que queremos golpear la bola con una barra y unas palabras CLOSE y OPEN, que significa el tipo de efecto que queremos darle: abierto o cerrado.

En cuanto a gráficos hay que decir que no es ninguna maravilla pero que tampoco están nada mal. El sonido acompaña en todo momento al juego y los efectos especiales son los típicos de un simulador deportivo de estas características.

La originalidad no es muy grande, pero su rapidez, comparada con otros programas de ete tipo, es admirable.

VALORACION: mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable

Gráficos:
Color:
Adicción:
Rapidez:
Sonido:
FX:
Presentación:
Originalidad:
GLOBAL:

NOMBRE: GANDHARA

FORMATO: 2 discos 3,5
MSX: 2ª generación y +

TIPO: Aventuras

No siempre podemos comentar buenos programas. Este es el caso del que nos ocupa en esta ficha. Pero es que hay veces en las que hemos de criticar algunos para que los usuarios –y cómo no, entre ellos los programadores– tengan muy en cuenta lo que no debería ser un programa de aventuras.

No es ninguna broma, va muy en serio. Es sumamente importante tener claro lo que quiere el público para así poder vender más y que el mismo no tenga que recurrir a otras fuentes.

Juegos de aventuras sobran en el mercado, ya que casi casi, después de los deportivos, son los que más aceptación tienen entre los usuarios.

Una presentación espectacular, eso sí, es lo único que junto a la temática salva a este programa. El argumento está muy bien planteado y la presentación es también increíble.



ARGUMENTO

En el texto que nos aparece al principio –en japonés–, podemos deducir que EIPRIL, un príncipe de la corte del país sin nombre, emprendió la cruzada para salvar a su pueblo.

Semanas más tarde partiría otro príncipe en su búsqueda, ya que no se supo nada de él desde su marcha.

Este segundo príncipe, llamado EPTRA, encontró al primero tendido en el suelo y en una especie de refugio en el que permaneció desde que cayó herido. EPTRA hizo todo lo posible por salvar la vida de su amigo pero ya era demasiado tarde. Había estado demasiados días sin comer ni beber y perdiendo mucha sangre; además los malos vendajes que se hizo para proteger la herida hicieron que ésta se infectase y eso ya fue el factor determinante.

El segundo príncipe, por el honor del que había sido su mejor compañero, por el del pueblo, y por el suyo mismo, decidió continuar la empresa que su pobre compañero no pudo terminar.

Como véis el argumento, aunque bueno, no aporta nada nuevo ni original al asunto, ya que de cada cinco juegos tres son de caballeros que han de emprender difíciles cruzadas.

PANTALLA

La pantalla está reservada en tres cuartas partes para la acción, y la parte inferior para los marcadores. Están a la derecha de todos los controles de las cosas que llevamos encima, y a su lado las de bonus, puntos, dinero y vida.

TECLAS

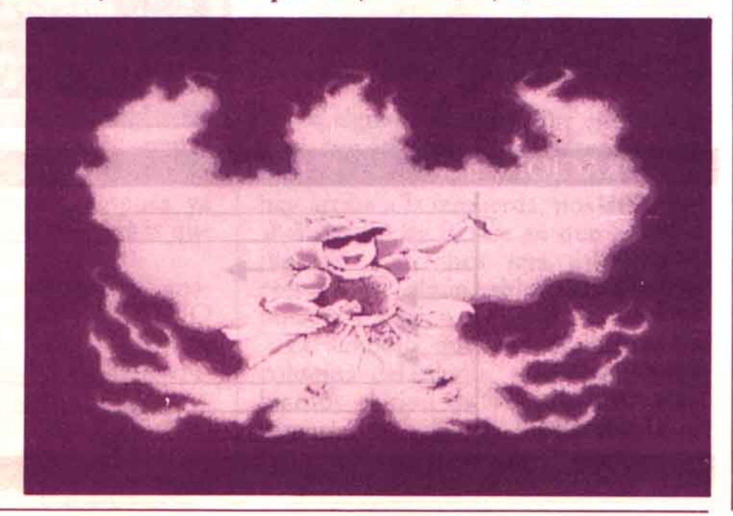
Además de poder jugar con el joystick, como es habitual en muchos programas, se usan ciertas teclas que nos serán de utilidad si queremos jugar con los cursores.

SPACE: Con la barra de espacio blandiremos nuestra espada.

ESC: Con esta tecla pausaremos el juego por unos instantes y seguidamente pasaremos a un menú en el que podemos ver nuestro "STATUS" y comprar o cambiar la mercancía que llevemos encima.
En este menú también podemos salvar la partida en disco para poder continuarla cuando queramos.

CURSORES: Los cursores sirven para indicar la dirección a nuestro personaje: subir, bajar, correr o frenar.





● (Taladrar por los puntos en negro) ●

DATOS TECNICOS

Para jugar a este programa hay que ir alternando los discos de la unidad, ya que constantemente se nos irá pidiendo que insertemos el disco A o B.

Los gráficos del programa no es que sean horribles; simplemente para un programa japonés, y por lo que te esperas en la compra, son pésimos. Son unos gráficos minúsculos. Recuerdan alguna que otra tarjeta de PC. Son aquellos gráficos tan finos y detallados que parece que los vas a romper si los miras mucho.

Sonido: no hay. Bueno, si a eso se le puede llamar sonido. Una especie de ruiditos que se te meten en el oído y que cuando llevas diez minutos jugando te provocan dolor de cabeza.

¿Rapidez? Parece que los programadores de este juego no tuvieron muy en cuenta este factor. Por no decir que el juego es simplemente lento y pesado.

OBJETIVO

Nos dejábamos lo más importante, el objetivo. Bueno, pues lo que hay que hacer es ir vagando por mundos y más mundos, recogiendo piezas, amuletos, dinero y demás... para poder llegar a la guarida del villano y poder contar con los máximos poderes para acabar con él.

Como podréis ver un juego de lo más aburrido, de aquéllos que parece que no se acaban nunca y que se te hacen de lo más pesado.

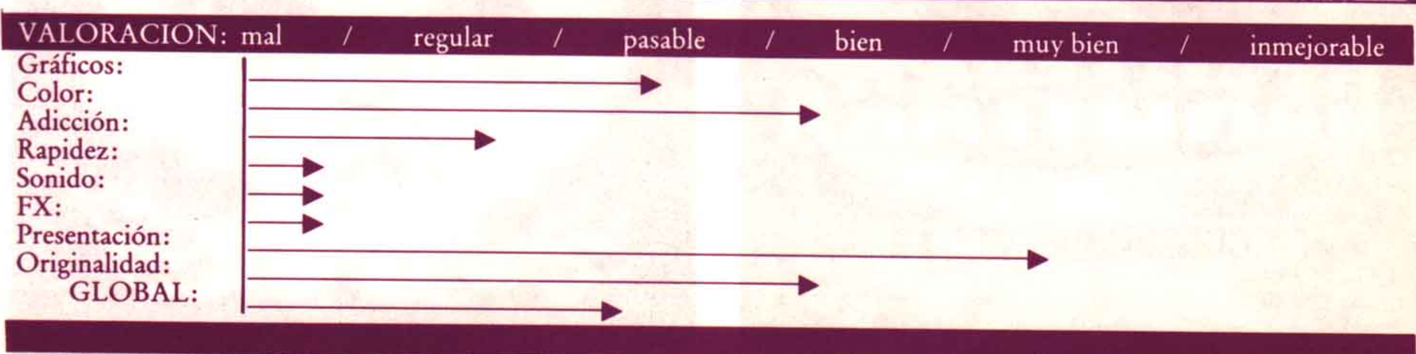
Quizás es que el programa está planteado para el público japonés y no llegamos a entender muy bien su planteamiento los europeos. Esa es la cruz que tenemos todos los usuarios, sufrir día tras día y noche tras noche los dolores de cabeza que produce el intentar entender algo de los signos KANJI.

Sinceramente creo que estos son los juegos en los que se desaprovechan dos discos.









NOMBRE: PSYCHO WORLD
COMPAÑIA: HERTZ SOFT

FORMATO: disco 3,5
MSX: 2ª generación y +

TIPO: Aventuras

Hay veces en que algunas compañías pasan del absoluto anonimato a los primeros puestos de las mentes de los adictos a los juegos. Este fue, en su momento, el caso de PSYCHO WOLRD, un programa de la compañía Hertz Soft que hasta el momento nos era desconocida pero que a raíz de este juego se dió a conocer de forma absoluta.

No es ningún programa que aporte nada de especial, ya que no es nada más que uno de aquellos clásicos de pasar pantallas; lo que ocurre es que hay maneras de pasar las pantallas.

Es un juego del que te puedes esperar cualquier cosa, ya que por lo visto los programadores gozan de una imaginación increíble.

PRESENTACION

Bajo una presentación de película encontramos el principio del programa que no es menos espectacular. En la presentación del programa vemos cómo un asterioide cae del cielo. Este asteroide resultará ser una piedra intergaláctica que transportaba consigo un infeccioso virus. Al atravesar la atmófera terrestre se transformó en una manada de infectos bichejos, portando con ellos graves mutaciones a los animales del planeta.

Rápidamente ARIL, se pondrá su traje de combate, dispuesto a dar lucha a los inmundos animalejos.

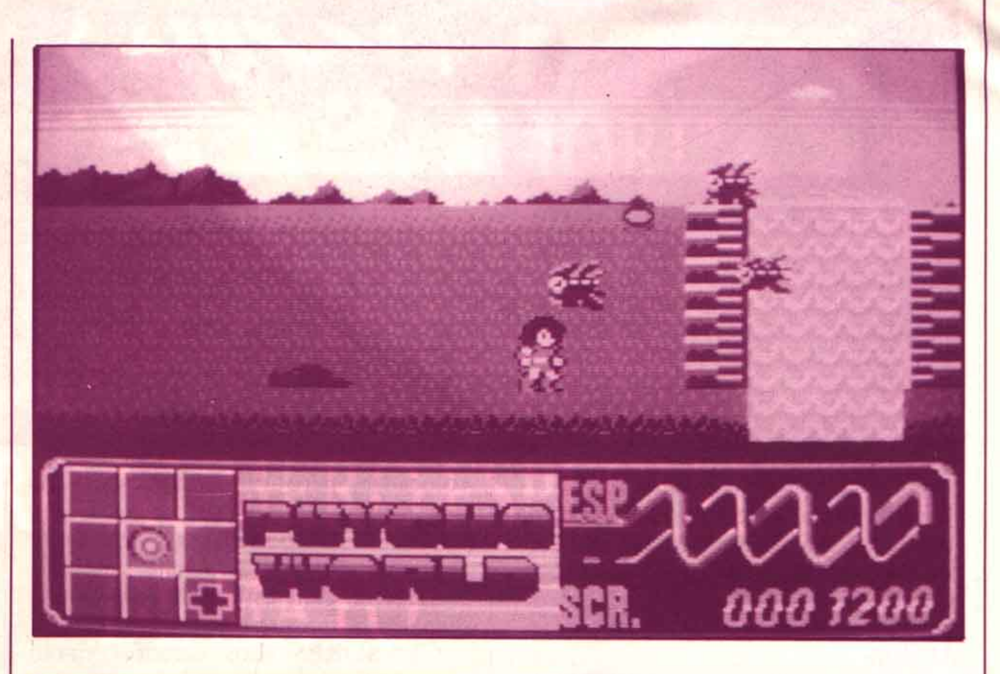
DESARROLLO

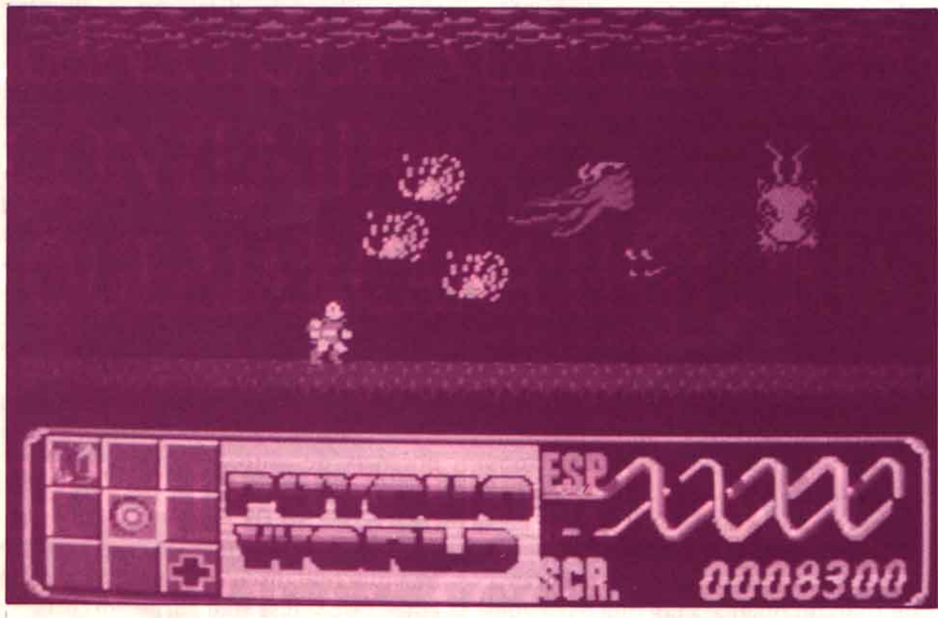
El desarrollo del juego es muy fácil. Se trata de ir avanzando por los mundos hasta que lleguemos al mundo final donde nos encontramos con... bueno, no os lo digo, sino se perdería la sorpresa.

El juego está dividido en mundos, de los cuales saldremos con vida después de vencer a todos los enemigos que encontremos en él. Por si fuera poco, el monstruo final, algunas veces, resulta ser de lo más espectacular.

PANTALLA

La pantalla está reservada en tres cuartas partes a la acción. La parte inferior es donde están los marcadores del juego. Empezando por la derecha se encuentran: los marcadores de vidas y los de options.





En forma de arterias, y liadas entre sí, encontramos la vida H.P. –representada en rojo–, y la inmunidad ESP, –representada en verde–; después ya tendremos el SCR, que no es más que el SCORE –puntos–.

A su izquierda encontramos el anagrama del programa: –PSYCHO WORLD–. Y en la parte izquierda, encontramos el marcador de las municiones o tipos de disparo.

Hay varios tipos de disparo y varios de defensa, por no citar las características de cada uno. Voy a contaros lo que hacen algunos de ellos. Por ejemplo la cruz que está debajo, a la derecha, nos da inmunidad. El ocho tumbado que hay arriba a la izquierda, nos devuelve al principio de la fase en que estemos jugando. Esto nos será útil por si caemos en algún sitio del que no podamos salir.

El símbolo que hay arriba, en la columna del medio, sirve para cambiarnos el tipo de disparo. Con éste disparamos bolas de hielo. Nos será muy útil en la tercera fase, cuando necesitemos congelar a nuestros ene-

(Taladrar por los puntos en negro)



migos y usarlos de escalera.

Estos son un poco todos los tipos de "options" que podemos usar. También los hay que disparan bolas de fuego, ráfagas en abanico...

AYUDAS

Cuando matemos a los diferentes monstruos que encontremos en las fases, algunas veces sí y otras no, nos aparecerán unas bolas de cristal en las que encontraremos en su interior diferentes objetos. Si dentro de ellas encotramos un corazón de color rojo, al cogerlo nos dará vida. Dependiendo de su tamaño nos dará más o menos energía. Si lo que encontramos es una especie de estrella amarilla, ésta nos dará más brebaje de inmunidad. Al igual que la anterior, su tamaño dependerá de que nos conceda más o menos. Luego encontramos otros que al cogerlos harán estallar una bomba matando a todos los enemigos que encontremos en pantalla.

TECLAS

Las teclas para jugar a este programa son todo un poema. Hay muchas y mal colocadas, pero vamos a describirlas una a una.

SPACE: La barra espaciadora sirve para que nuestro personaje salte.

SHIFT: Con esta tecla lograremos disparar a nuestros enemigos.

CURSORES: Los cursores sirven para indicar la dirección a nuestro personaje: subir, bajar, correr o frenar.

Para coger velocidad ya es un poco más complicado. Hay que pulsar el cursor a derecha e izquierda según se quiera ir, y para correr más, hay que pulsarlo inmediatamente otra vez, es decir, si lo pulsamos una vez corre pero si lo hacemos dos veces, una detrás de la otra y muy rápido, ésta cogerá más velocidad. Esto es importante porque habrá obstáculos que a velocidad normal y con el salto no podremos pasarlos. Además de aumentar la velocidad, también como es obvio, aumentará la distancia y la potencia de salto.

DATOS TECNICOS

Para jugar a este programa no hay que quitar el disco de la unidad, ya que entre fase y fase irán surgiendo cargas.

Cuando matemos a la Cabra-Leon que encontremos al final de la primera fase, nos aparecerá una nueva opción. La cogemos y pasamos a la siguiente fase directamente; pues bien, entonces el disco empieza a girar pero no lee. Lo que hay que hacer es quitar el disco de la unidad.

Nos aparecerá un mensaje rodeado de un cuadrado rojo que dice: WARNING..., con unas letras en japonés. Bien, esto lo que viene a decir es que no hay disco en la unidad.

Entonces lo único que que habrá que hacer es volver a poner el disco y la segunda fase se cargará automáticamente.

CONCLUSION

Tenemos unos gráficos inmejorables, que van acompañados de una no menos increíble coloración.

La rapidez es muy buena; la acción se desarrolla en scroll vertical y horizontal según los momentos.

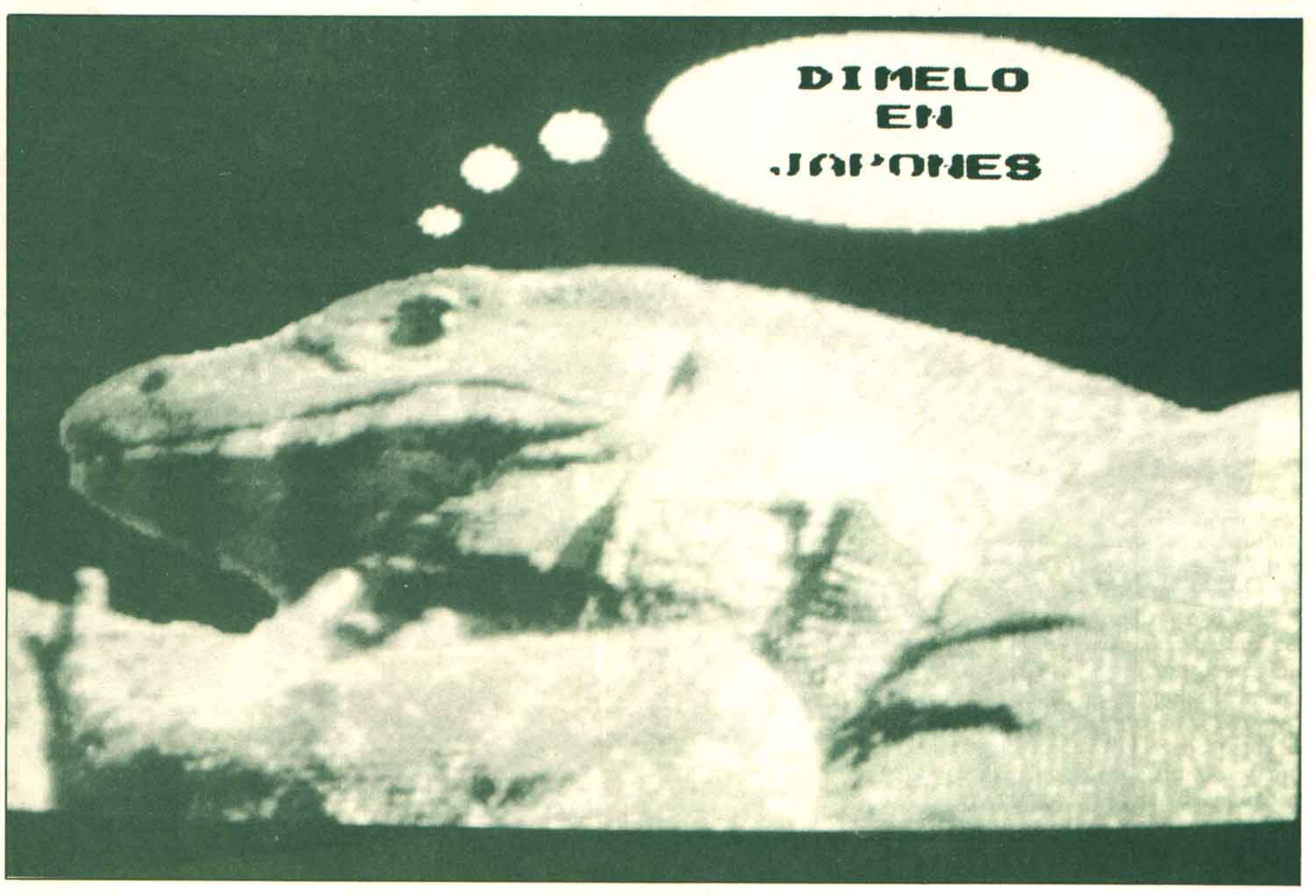
Una de las cosas que hay que remarcar más de estos programas es la preentación, que en ciertos momentos parece de película.

VALORACION: mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable

Gráficos:
Color:
Adicción:
Rapidez:
Sonido:
FX:
Presentación:
Originalidad:
GLOBAL:

NUMERO ESPECIAL, ENTREGA ESPECIAL

Y para que celebréis de un modo especial este 5º aniversario, que mejor que siete fichas no menos especiales.



Aquí estamos de nuevo con más y más fichas para vuestra colección. Siete nuevas fichas que son el bombazo del momento:

- ANCIENT US VANISHED OMEN III (Compile)
- FANTASM SOLDIER II "VALIS" (Renovation Game)
- ALESTE 2 (Compile)
- HYDELFOS (HERTZ soft)
- SYNTHESAURUS II (BIT 2)
- NYANCLE RACING (BIT 2)
- QUINPL (BIT 2)

No es de lo más nuevo que corre por Japón, ya que hay que tener en cuenta que esta publicación aparece de un mes para otro, por lo que son calificadas como novedosas en el momento de preparar las fichas, pero no en el momento de publicarlas, tengámoslo en cuenta. Aclaradas las cosas, voy a adelantaros una pequeña sorpresa que os tengo preparada para el siguiente número.

La próxima entrega no será como las habituales, sino que será una macroficha compuesta por siete páginas en las que podréis observar una de las últimas maravillas de esa brutal compañía, conocida y querida por todos nosotros: KONAMI. Su último, gran juego: SPACE MAMBOO.

Un mapa fotográfico, junto a un soberbio comentario con todos los detalles, para que cuando llegue a nuestro país podáis destriparlo en pocos días.

Un comentario especial donde debo dar las gracias a mi amigo Martos por su aportación videográfica.

Y hablando de otras cosas... fotos, cartas, discos... vayamos por partes porque este mes pasado os habéis volcado sobre la redacción.

Fotos digitalizadas: Ha sido fantástico. Aún no llevaba nuestra/vuestra revista ni una semana en la calle cuando ya habíamos recibido en nuestra redacción un montón de cartas con discos en los que incluís fotos, dibujos, portadas... todo ello digitalizado. Mes a mes iremos publicando las que sean más buenas, por lo que de momento, en este número, también las hay y ¡dos



mejor que una!

Cartas: Una avalancha de cartas es lo que hemos recibido este mes en la redacción. Me alegra ver que escribís a Japón para pedir información sobre vuestro ordenador, eso demuestra que los usuarios en general tienen interés en conseguir más y más.

Las direcciones del mes son las siguientes:

EI-EN ENTERPRISE CO., LTD
2F-1-8-11, Ebisu, Shibuya-ku, Tokyo 150.
Tel: 03-446-6421 Telex: J23325 EIE-NENT

MATSUO BRIDGE CO., LTD
4-18, Tsurumachi 3-chome, Taisho-ku, Osaka 551.
Tel: o6-552-1551 Fax: 06-553-6203

TOYOKO ELMES CO., LTD.
18-2, Minami-Maioka 2-chome, Totsuka-ku, Yokohama 244
Tel: 045-823-1443 Fax: 045-823-1443

Los nombres de las tres compañías que os he facilitado no tienen el gran renombre que puedan tener otras del estilo y sello KONAMI, TAITO, XAIN... Su función es la de crear utilidades.

Se dedican a crear programas de utilidades, editores gráficos, editores musicales, lenguajes, paquetes integrados, etc.

O sea que ya sabéis, si estáis faltos de utilidades japonesas y queréis poneros al día, nada más fácil que coger lápiz y papel.

Para no entreteneros más, porque seguro que ya estáis deseando leer las fichas de vuestros juegos favoritos (aunque seguro que muchos de vosotros os leéis esto después de las fichas), solo quiero contaros que en las páginas que vienen a continuación encontraréis: acción con FANTASM SOLDIER 2, habilidad con QUINPL, role playing con ANCIENT US VANISHED OMEN III, aventuras espaciales con ALESTE 2 e HYDELFOS, simuladores deportivos como NYANCLE RACING y hasta un editor musical como SYNTHESAURUS II. Todo ello y mucho más en las páginas siguientes.

NOMBRE: FANTASM SOLDIER 2 (VALIS)
COMPAÑIA: RENO (Renovation game)

FORMATO: **2 Diskette**
MSX: **2 y Plus**

TIPO: Aventuras

FANTASM SOLDIER 2, es sin duda uno de los mejores juegos que se han hecho y se harán jamás para el MSX. Pero antes de entrar en detalles, hay que aclarar un pequeño detalle: la segunda parte de FANTASM SOLDIER, tiene dos versiones, una que es la que nos ocupa esta ficha, de la casa RENOVATION GAME, la cual consta de 4 diskettes, y otra versión de la compañía TELENET, que viene a ser una réplica de su primera parte.

Para que podáis disfrutar del juego (porque vale la pena) voy a comentaros este programa en dos partes. La primera será la que voy a contaros ahora y en la que me voy a dedicar exclusivamente al aspecto formal: color, sonido, rapidez, cómo se juega, etc., y la otra que aparecerá en alguno de los siguientes números, ocupando toda la sección, –porque no es para menos–, explicando cómo terminar el juego.

Empezando con esta primera parte diremos que la presentación no es excesivamente lujosa, puesto que está al nivel del juego, aunque para qué deseamos presentaciones con un juego como éste.

Una vez estemos en el juego se nos presentará un pequeño menú en el que podremos elegir entre dos opciones:

- LOAD START
- INITIAL START

Sobre la primera podremos cargar alguna partida que tengamos salvada de alguna vez anterior, y en la segunda se empezará desde el principio.



PANTALLA

La pantalla está reservada casi en su totalidad a la acción, exceptuando una pequeña franja en la parte inferior, donde se localiza el nivel de vida nuestro, representado por YUKO –así se llama nuestra personaje–, y OBJECT, que es el nivel del bicharraco que tengamos enfrente en esos momentos.

En la parte derecha aparece el nombre de FANTASM SOLDIER y a nuestra izquierda el mismo pero en caracteres japoneses. En medio de los dos están los marcadores de joyas y el de nivel.

El nivel va subiendo a medida que vayamos recogiendo unas pequeñas tarjetas con la letra L, las cuales se pueden encontrar a lo largo del juego.

JOYAS

Las joyas se recogen al matar a cualquier bichejo que encontremos a nuestro paso. Cuando liquidemos a cualquiera de ellos, a veces, no siempre, aparecen unas pequeñas bolitas en el lugar donde estaban estos. Si es de color rojo se canjea por una joya, si es de color azul nos cuenta como diez. Y para qué sirven, diréis, pues bien el modo de emplear estas joyas se logra mediante la letra Z. Al pulsar dicha tecla los enemigos se detendrán durante unos instantes, y podrás matarlos a placer. Cada vez que hagas esto se te descontarán cinco joyas del total acumulado.

Y hablando de teclas, pasemos a los controles.



TECLADOS, CURSORES, JOYSTICKS Y DEMAS

Los controles de este programa son como los de cualquier juego habitual: las teclas del cursor o el joystick para desplazar a YUKO, el botón del joystick, la barra espaciadora o la letra C para disparar, y para saltar bastará con usar el cursor de dirección correspondiente. –A más tiempo pulsada la tecla más distancia de salto–.

La tecla ESC será la encargada de pausar el juego estemos donde estemos y la encargada de poner de nuevo en marcha el juego al volver a pulsarla.

Las teclas de función esta vez no sirven de mucho, excepto la F1 que servirá para interrumpir el juego y entrar en modo de selección.

MODO DE SELECCION

Una vez dentro de este modo, lo primero que aparece es la figura de YUKO en el centro de la pantalla. A su derecha aparece un pequeño tablón en el que podemos ver nuestro "STATUS". Nos muestra la cantidad de joyas que tenemos en ese momento, la cantidad de vida que disponemos y la máxima que podemos llegar a tener con esas características.

En cambio a su izquierda encontramos un pequeño menú en el que podemos elegir entre:

● (Taladrar por los puntos en negro) ●

– OFFENSE
– DEFENSE
– SPECIAL

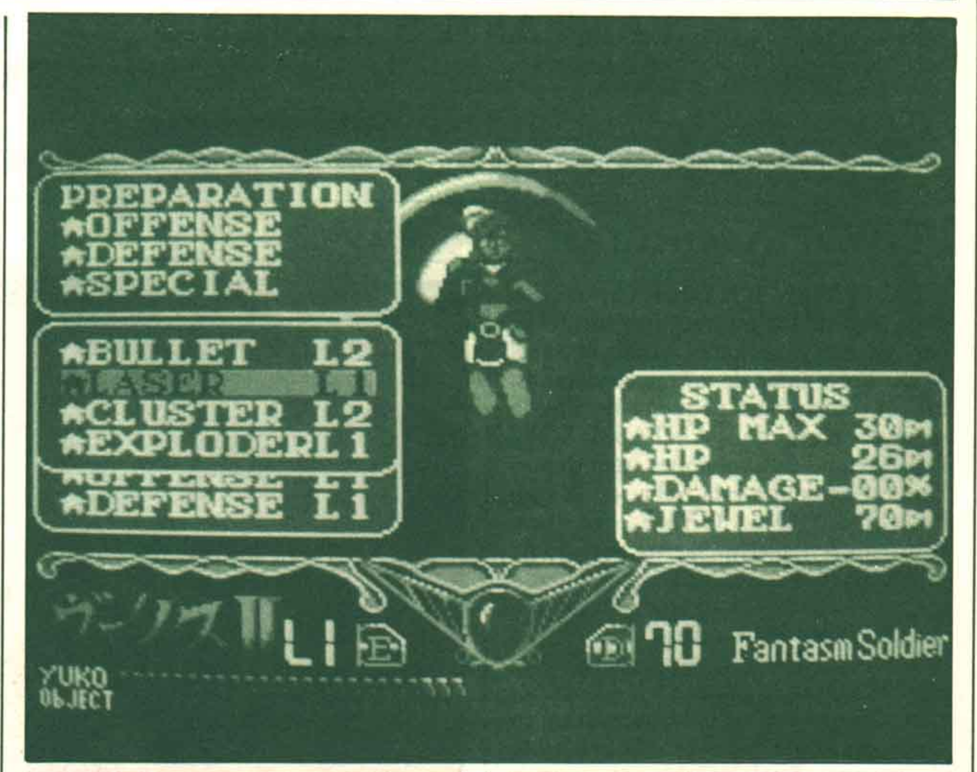
En la primera selección de todas podemos encontrar los tipos de armas que hayamos cogido hasta el momento. En un principio podemos encontrar las balas, el laser, CLUSTER, EXPLODER, etc.; cada una de ellas con sus copias características, ventajas y desventajas.

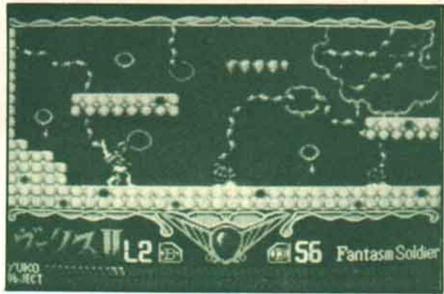
La potencia de cada una de ellas depende del nivel en el que estemos. Al lado del arma hay una L y un número; el número indica el grado de nivel, indicado por la L –level en inglés–. Como es lógico a más nivel más potencia.

En el segundo submenú podemos encontrar todo lo referente a defensa, en especial los trajes. Podemos elegir desde un simple pijama a una supercoraza de combate camuflada. Cada una de ellas también tiene sus características propias, además de unos momentos más adecuados para su uso.

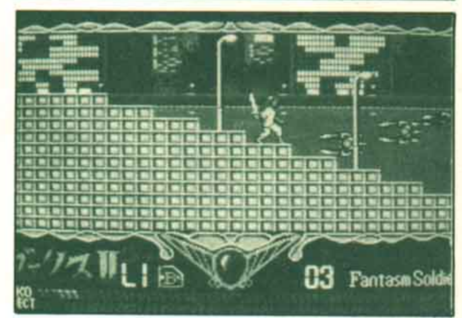
El tercer y último menú sirve para utilizar algún que otro poder especial que hayamos podido recoger durante la partida.

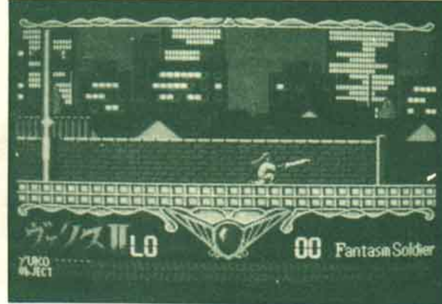
Para salir de este MODO, solo tenemos que pulsar la letra Z, tantas veces como menús usemos. Por ejemplo, si estamos en un submenú, pulsamos la letra Z para pasar al menú general y allí la pulsamos de nuevo para pasar a la partida.











CUESTIONES TECNICAS

En cuanto al colorido es increíble. El sonido es alucinante tal y como viene en el juego, pero pensando que está preparado para el FM PAC, al escucharlo con dicho cartucho ya podéis imaginaros como suena –sin palabras–.

El programa incorpora un efecto no menos increíble como es el triple scroll, una réplica bien hecha de lo que DINAMIC intentó hacer aquí con algunos de sus juegos. El personaje se desplaza por la pantalla teniendo siempre en cuenta su relación con el paisaje más próximo y con el paisaje más lejano.

La rapidez es asombrosa en algunas de sus fases y la originalidad es algo por aplaudir.

El hecho de que sean cuatro los diskettes del programa hace que en ciertos momentos haya que ir cambiando el disco de unidad, pero de un modo totalmente agradable y nada pesado.

Próximamente dedicaremos una entrega completa a explicar cómo terminar FANTASM SOLDIER 2.

VALORACION: mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable

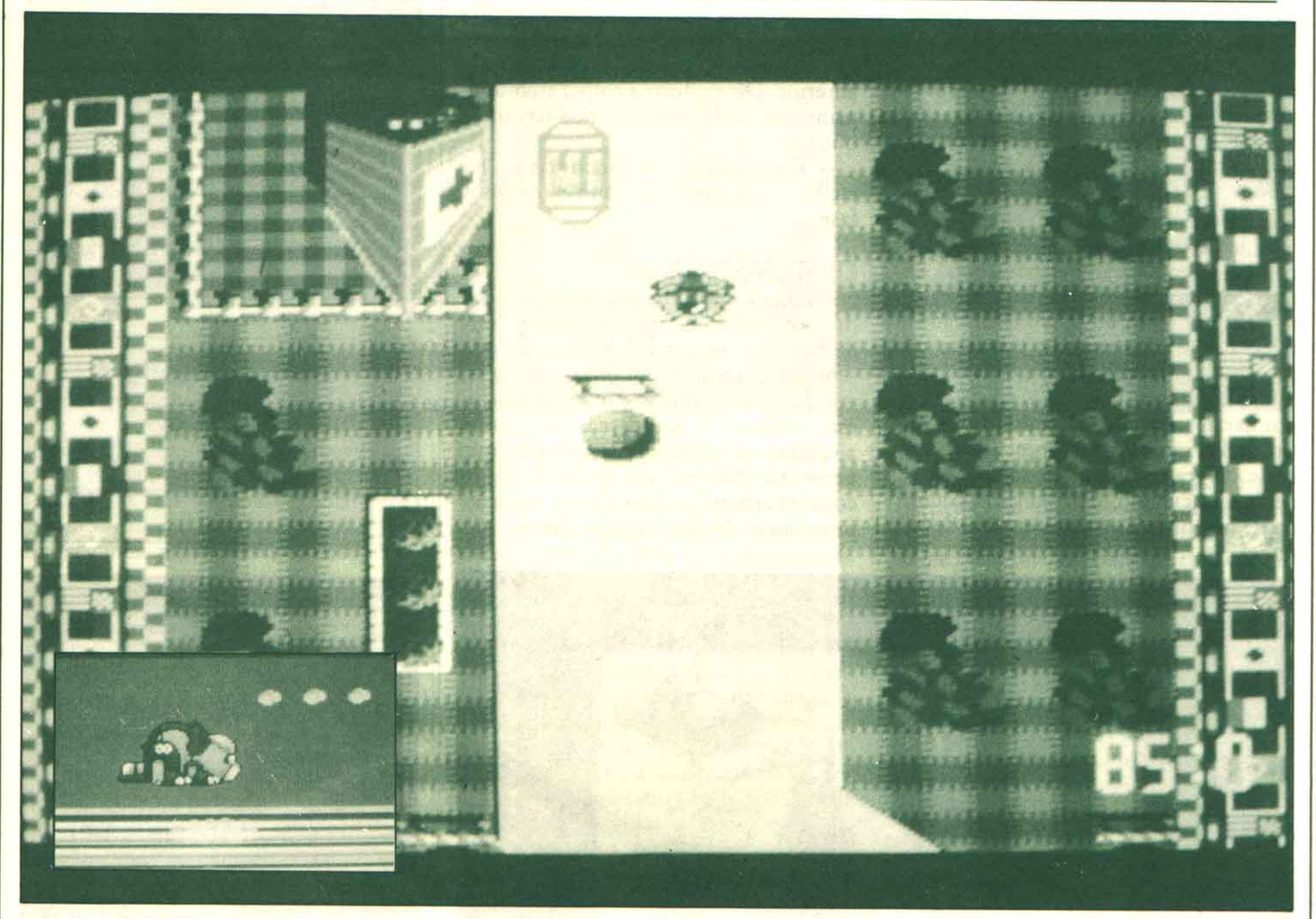
Gráficos:
Color:
Adicción:
Rapidez:
Sonido:
FX:
Presentación:
Originalidad:
GLOBAL:

(Taladrar por los puntos en negro)

NOMBRE: NYANCLE RACING
COMPAÑIA: BIT²

FORMATO: Diskette
MSX: 2 y Plus

TIPO: Simulador Deportivo



Si FAMICLE PARODIC era de por sí asombroso aún lo es más esta segunda parte: NYANCLE RACING.

En formato disco, y con la misma originalidad desbordante que su predecesor, la compañía BIT² es la artífice de este programa.

NYANCLE RACING es un simulador deportivo –si se le puede llamar así–, muy especial, ya que se encuentra entre la categoría de carreras de coches y batallas espaciales. Es un programa en el que no falta la originalidad ni el sentido del buen hacer.

El objetivo del juego es muy sencillo: llegar (fase tras fase) a la meta, sorteando todos los obstáculos que se nos presenten antes de que el tiempo se agote.

Durante el camino podemos pararnos a efectuar compras, pasarnos por el mecánico, etc., teniendo en cuenta, por supuesto, el tiempo. A lo largo del juego diferentes enemigos se interpondrán en el camino. En todo momento hemos de evitar el contacto con ellos (por la parte de atrás). Si nos tocan por detrás nos tumbarán, en cambio si lo hacen por un costado o por delante los tumbaremos nosotros a ellos.

Y como en todas partes hay verdes pero también hay maduras, en diferentes momentos irán apareciendo unos caramelos envueltos en papeles de colores, acordes con nuestro vehículo; si cogemos estos luego podremos canjearlos en la tienda por diferentes productos.

TIENDAS Y MECANICOS

Para entrar en una tienda o en un hospital deberemos pasar por encima de los indicadores de IN, situados justo al lado de unos edificios que tienen una cruz roja en el tejado. Una vez estemos dentro podemos dirigir a CANDY, el protagonista, hacia dos lugares: la tienda, o el hospital.

TIENDAS

En la tienda podrás comprar todo tipo de piezas para el coche. Cada una de ellas tiene debajo un número, ese es su precio, que no es otra cosa que el número de caramelos que deberás pagar por la pieza deseada.

El número de caramelos disponible está reflejado en la parte inferior derecha de la pantalla, justo al lado de donde se encuentra el nombre de CANDY.

HOSPITALES

En el hospital podemos encontrar diferentes tipos de pastillas que nos harán aumentar nuestro nivel de vulnerabilidad.

TECLAS Y CURSORES

Los controles del juego son los siguientes:

– Teclas cursoras para dirigir la dirección del vehículo.

– Barra espaciadora para dar velocidad a la nave –o al coche, según se mire–.

– Tecla F1, que la utilizaremos para pausar el programa. Al pulsarla aparecerá un pequeño "tablón" en el que podremos ver las vidas que nos quedan (arriba de todo), el número de caramelos que nos hayamos comido (debajo), y en último lugar la fase en que nos encontremos. Debajo de todo esto también aparecerán los objetos que hayamos comprado, si hemos comprado alguno.

RAMPAS

A lo largo de todo el juego y casi continuamente irán apareciendo en nuestro camino unas rampas de diferentes colores que nos ayudarán a saltar de un lugar a otro, salvando un agujero o un precipicio.

Las rampas de color azul son las que nos harán saltar menos, todo lo contrario de las rampas marrones. Estas nos serán de gran ayuda en la segunda fase del juego, cuando deberemos ir saltando de una pista a otra por encima de las nubes.

OPCIONES VARIAS

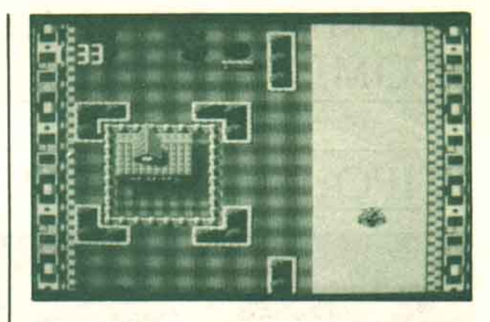
– El disco deberemos dejarlo en la unidad, ya que el programa va cargándose a medida que vamos avanzando la partida.

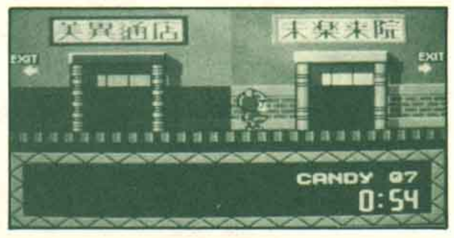
– No hay opción de CONTINUE, pero sin embargo se puede lograr algo parecido si al finalizar nuestra partida volvemos a seleccionar el nombre que nos habíamos puesto en la partida anterior. De esa forma empezaremos al principio de la fase que nos hayamos quedado.

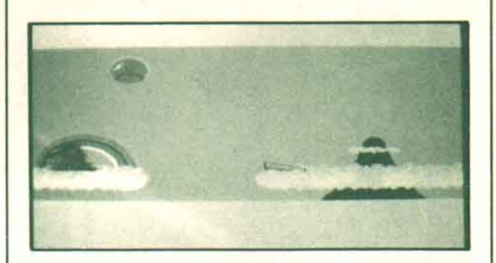
– Disponemos de cinco fases, las cuales están divididas a su vez en otras fases.

CUESTIONES TECNICAS

Gráficos maravillosos, acompañados de una soberbia imaginación y una desbordante originalidad, hacen de este sencillo juego un programa muy adictivo, del que sin duda se hablará mucho este verano. Y si además de eso le añadimos el maravilloso sonido que podemos obtener con el FM-PAC, lo convertiremos en uno de los mejores programas de los últimos meses.













VALORACION: mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable

Gráficos:
Color:
Adicción:
Rapidez:
Sonido:
FX:
Presentación:
Originalidad:
GLOBAL:

NOMBRE: ALESTE 2
COMPAÑIA: COMPILE

FORMATO: 2 Diskette
MSX: 2 y Plus

TIPO: Espacial



Según dice el refrán, segundas partes nunca fueron buenas, pero parece que COMPILE no entiende mucho de refranes ya que ha conseguido crear una segunda parte más que insuperable.

Esta segunda versión no aporta ninguna otra novedad respecto a la anterior.

EMPEZAMOS

Quizás la única diferencia notable se encuentre aquí, en el comienzo del juego. Al pulsar por primera vez la barra espaciadora para que desaparezca el título y empecemos a jugar, una divertida voz digitalizada se deja oir en japonés. Aparecerá entonces una especie de menú en el que podemos elegir entre varios tipos de armas. Numeradas del cero al seis encontraremos desde cañones láser hasta misiles aire-tierra, pasando por bombas incendiarias.

TECLAS, CURSORES Y DEMAS

Los controles son los mismos que en la primera parte, los cursores para direccionar la nave, la barra espaciadora para disparar el arma que hayamos elegido y la tecla SHIFT para el disparo simple, un disparo sencillo pero muy útil para destruir fortalezas. Además de estas teclas también se encuentran las teclas STOP y ESC para pausar el juego.

PANTALLA

Los marcadores del juego en esta ocasión se encuentran en la parte superior. Tenemos, en la parte más allegada a la izquierda, sobre un primer nivel, el SCORE, abreviado con las letras SCR. A su lado tenemos una pequeña representación en miniatura de la nave y que representa las vidas que nos quedan. Podemos verlo por el número que tiene a la derecha. Justo en el lado derecho, y en el extremo de la pantalla, tenemos el marcador de ARM. Este marcador nos indica lo que falta para que se agote el arma que estemos usando. En un segundo nivel, por debajo de este anterior, disponemos del marcador de LEVEL, que nos indicará el nivel o fase en el que estemos y el de los botes que hayamos recogido.

ARMAS

Las armas de este programa es la parte más importante que tenemos, fundamental en el transcurso del juego. Al principio del mismo, como decía antes, tenemos un menú para poder elegir cada una de ellas, pues bien, en caso de que el arma que llevamos se agotase (ver marcador ARM), o que simplemente cambiemos de munición, tendremos que coger uno de esos numeritos que salen flotando al machacar cierto tipo de naves. Esos numeritos van del cero al seis y están rodeados por un pequeño círculo de color rojo; al cogerlo cambiara nuestra arma por la que hayamos cogido.

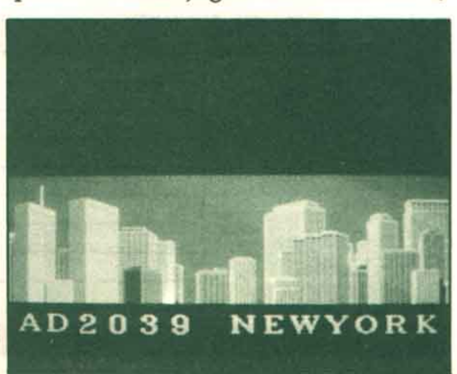
FASES

El sistema de fases es muy parecido al anterior programa; una fase compuesta de pequeñas divisiones que encontramos divididas por unos grandes monstruos-barrera; hasta que no acabemos con ellos no podremos pasar a la siguiente subfase.

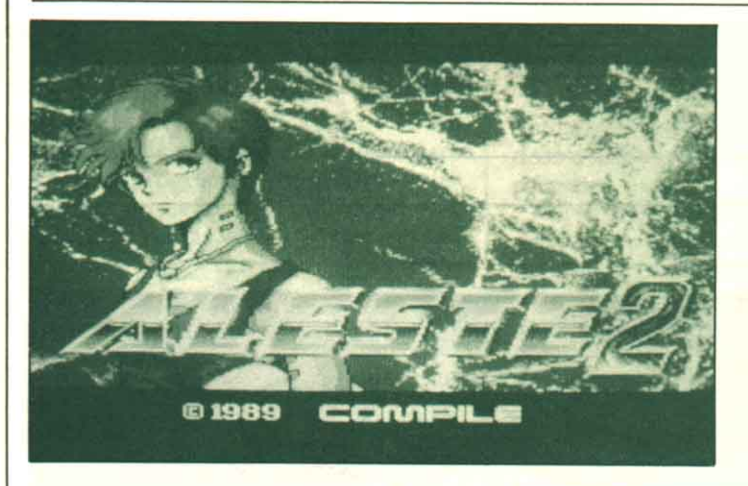
Al final de las fases tendremos a los monstruos, bélicos de verdad, sin los cuales no pasaremos de nivel.

Aunque el tipo de fases y el desarrollo sean el mismo que su antecesor, apetece mucho jugar con ALESTE 2,





(Taladrar por los puntos en negro)





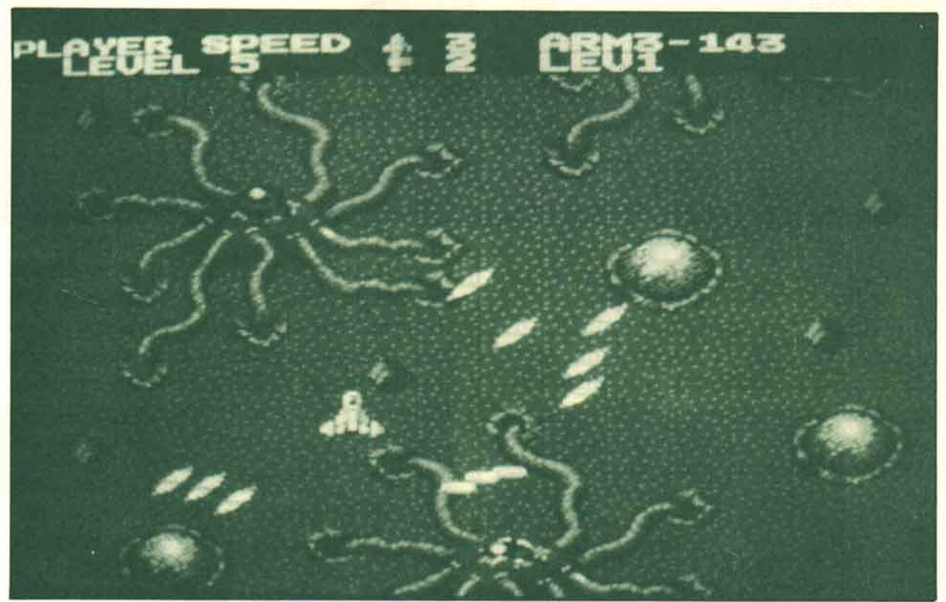
puesto que además de traer buenos recuerdos se observa como aparecen unos monstruos y unas bases enemigas verdaderamente dignos de admiración.

CUESTIONES TECNICAS

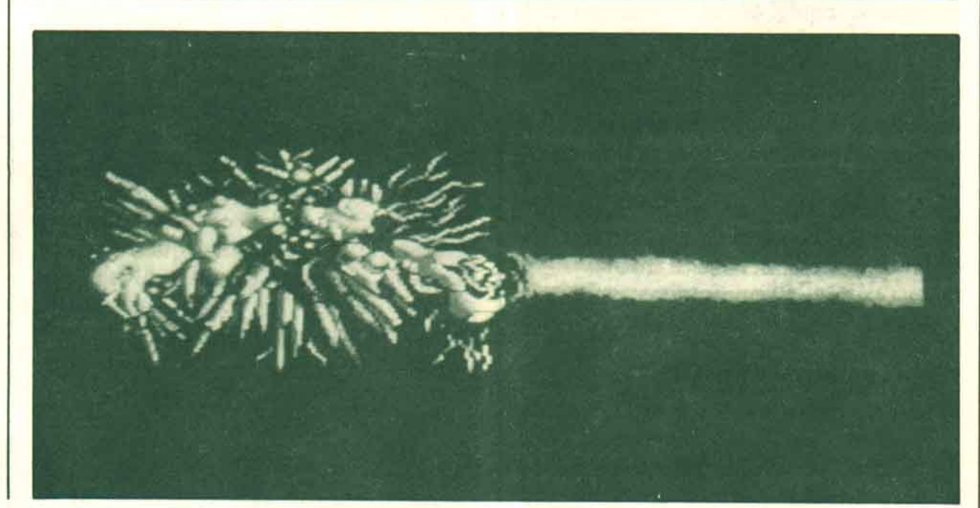
En cuanto a la parte técnica, hemos de decir que es un programa de gráficos y uso del color excepcionales; que la música y los efectos –al igual que en su primera parte– están totalmente al nivel del resto del programa; que en cuanto a rapidez no podemos quejarnos, ya que es uno de los juegos de marcianos más rápidos; que la adicción, gracias a la opción CONTINUE que encontramos al final del juego es tremenda, porque nos incita a pasarnos una pantalla tras otra; y no nos cansariamos de decir virtudes.

Y ya por último, añadir que nunca una segunda parte fue tan buena y mantuvo la misma calidad, o incluso más que su primera predecesora.

En resumen, un programa con el que pasaréis sin duda buenos ratos.







VALORACION: mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable

Gráficos:
Color:
Adicción:
Rapidez:
Sonido:
FX:
Presentación:
Originalidad:
GLOBAL:

NOMBRE: ANCIENT US VANISHED OMEN III (Ys III)
COMPAÑIA: FALCOM
FORMATO: Diskette
MSX: 2 y Plus

TIPO: Aventuras (Role playing)

Ys III, la tercera parte de una saga que ha causado verdadero furor entre los videoadictos. Primero fue Ancient us Vanished Omen, luego Ancient us Vanished Omen II, el cual llevaba el subtítulo de *The Final Chapter*, y cuando parecía que todo había quedado ahí aparece una tercera parte de esta espléndida saga.

El planteamiento del programa es el mismo de sus antecesores. Primero tendrás que recorrer el pueblo en busca de los materiales que necesitas para lanzarte a la aventura y luego será la hora de los rescates. Esta primera parte del juego se hace un poco pesada ya que en el pueblo constantemente estás hablando con los personajes del juego y los mensajes, para colmo, aparecen en japonés. Sin embargo en cuanto uno se acostumbra a no entender nada de lo que se está leyendo todo resulta más fácil.

Al igual que lo mencionado en FANTASM SOLDIER 2, este comentario tan solo será una especie de preludio o de avance de lo que será una entrega especial Ys III. Nos centraremos entonces solo en cuestiones técnicas, de control y valoraciones.

Antes que nada vamos a nombrar las divisiones de los discos que vamos a usar –muchas veces, por cierto– a lo largo del programa.

DISCOS

El programa está grabado, nada menos que en cinco diskettes, lo que se dice una superproducción.

El primero de los cinco discos es el llamado SCENARIO DISK, el que lleva todas las presentaciones, pantallas y demás.

El segundo recibe el nombre de USER DISK. En éste están todos los datos de la partida. Este segundo disco siempre deberá estar desprotegido, ya que el programa irá salvando datos a lo largo del mismo.

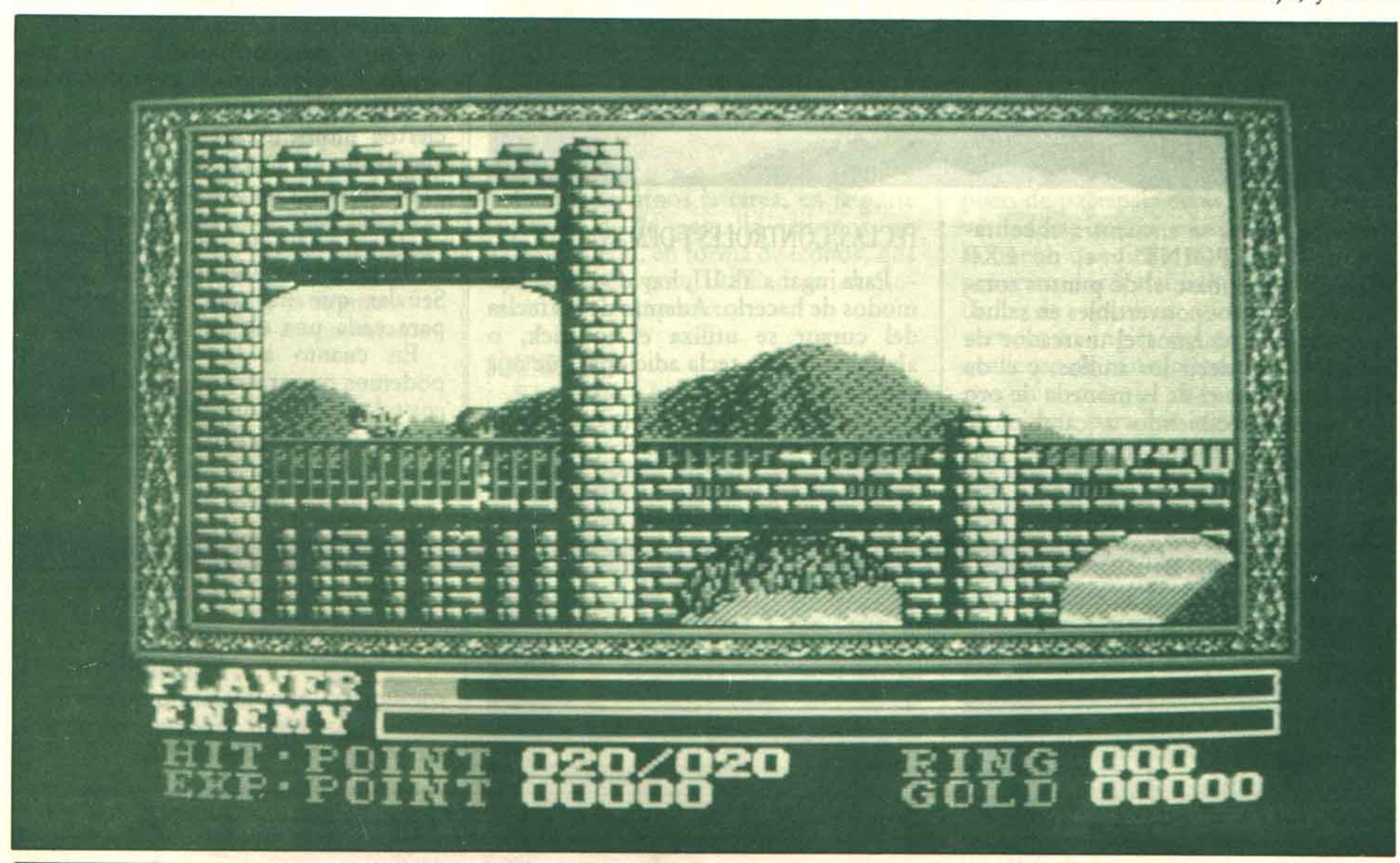
Los otros tres discos son discos-DATA. El tercero es el DATA1 DISK, el cuarto el DATA2 DISK, y el quinto el DATA3 DISK, nada más –este último– que donde se guardan los datos de la macro-despedida; porque si la presentación es escueta, no lo es así su final, donde no se escatima ni un solo detalle.

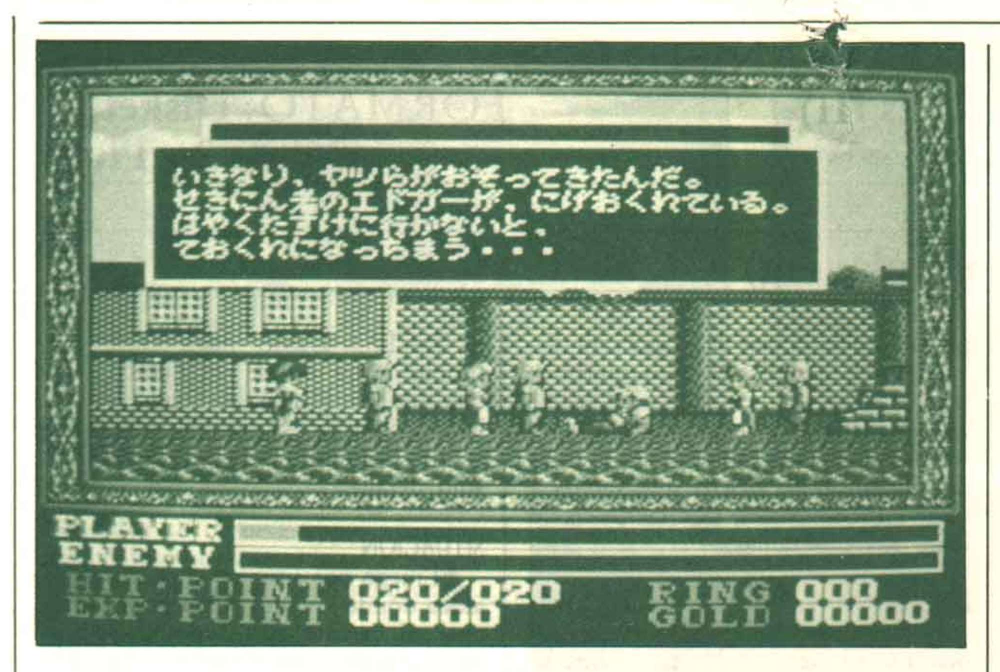
SITUACION

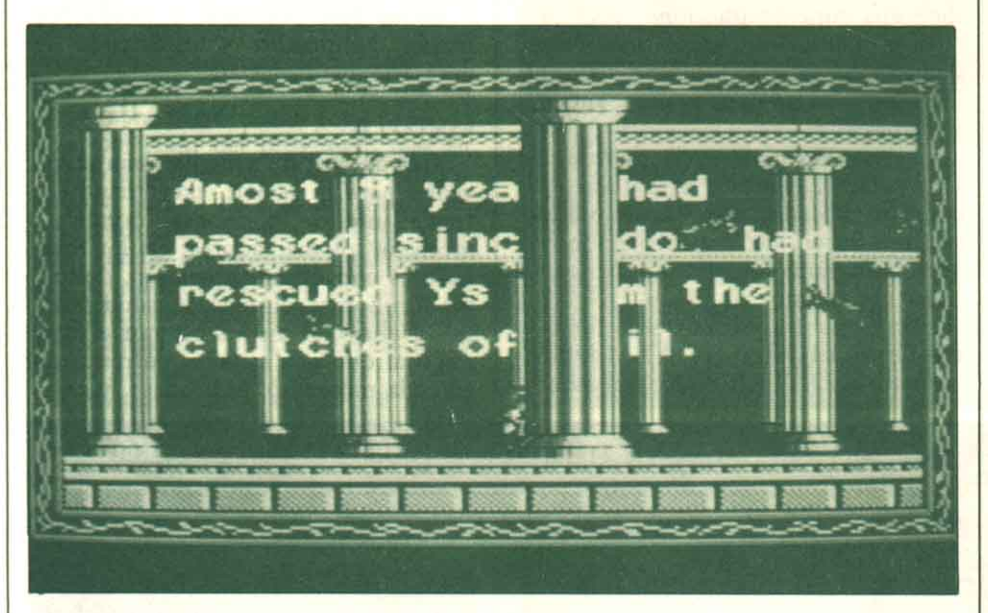
El juego nos sitúa en el centro de la aldea donde vivimos. Para poder marchar al rescate con todo el equipo necesario deberemos recorrer el pueblo y entrar casa por casa, y tienda por tienda comprando y cambiando lo necesario para el viaje.

PANTALLA

Tres cuartos de pantalla están reservados para la acción, exceptuando la franja inferior horizontal donde se localizan los marcadores. En los marcadores encontramos primero, de forma horizontal, el nivel de salud nuestro. Debajo, el disponible por el enemigo al que nos estemos enfrentando en cada momento. Más abajo, y en la







parte izquierda, se encuentra el contador de HIT POINT y el de EXP POINT, entiéndase el de puntos totales y el de puntos convertibles en salud. A la derecha tenemos el marcador de los RING, es decir los anillos, y el de GOLD, que es el de la moneda de oro que vamos recibiendo a cambio de acabar con los bichos salidos al paso.

TECLAS, CONTROLES Y DEMAS

Para jugar a Ys III, hay diversidad de modos de hacerlo. Además de las teclas del cursor se utiliza el joystick, o alguna que otra tecla adicional que nos servirá de gran ayuda.

F1: Esta tecla nos hace la función de DISK LOAD, la de recuperar una partida salvada anteriormente.

F3: Nos hace la función inversa a la anterior, DISK SAVE. Permite salvar en un disco la partida, justo en el momento en que nos encontremos. ADVERTENCIA.– NI SE OS OCURRA SALVAR PARTIDA ALGUNA EN EL USER DISK, AUNQUE ESTE DESPROTEGIDO, NI EN NINGUN OTRO DE LOS CINCO DISCOS DEL PROGRAMA. SIEMPRE EN UN DISCO APARTE.

Z: La letra Z se usa para saltar.

X: Esta tecla hace la misma función que la barra espaciadora.

S: Al pulsar esta tecla se detendrá la acción y nos aparecerá en pantalla el STATUS. En el STATUS podremos ver el nivel de vida que nos queda, los anillos y el dinero que tenemos, la salud, etc.

I: Con esta tecla se nos mostrará el ITEM o inventario de todo lo que tenemos. Una vez dentro de éste, jugando con las teclas de los cursores, podremos ir seleccionando el tipo de arma, la armadura, el escudo, y un poco todo lo necesario para el combate.

CUESTIONES TECNICAS

En cuanto al colorido y los gráficos, mejor no decir nada; cualquier cosa que dijésemos sería poco. Al igual que ocurría con FANTASM SOLDIER 2, incorpora ese nuevo tipo de scroll combinado con el paisaje, lo que hace que el personaje guarde relación directa con el paisaje inmediato y el más lejano. Esta le da una gran profundidad al juego; de modo que casi casi, en ciertos momentos, creemos estar jugando en un juego 3D.

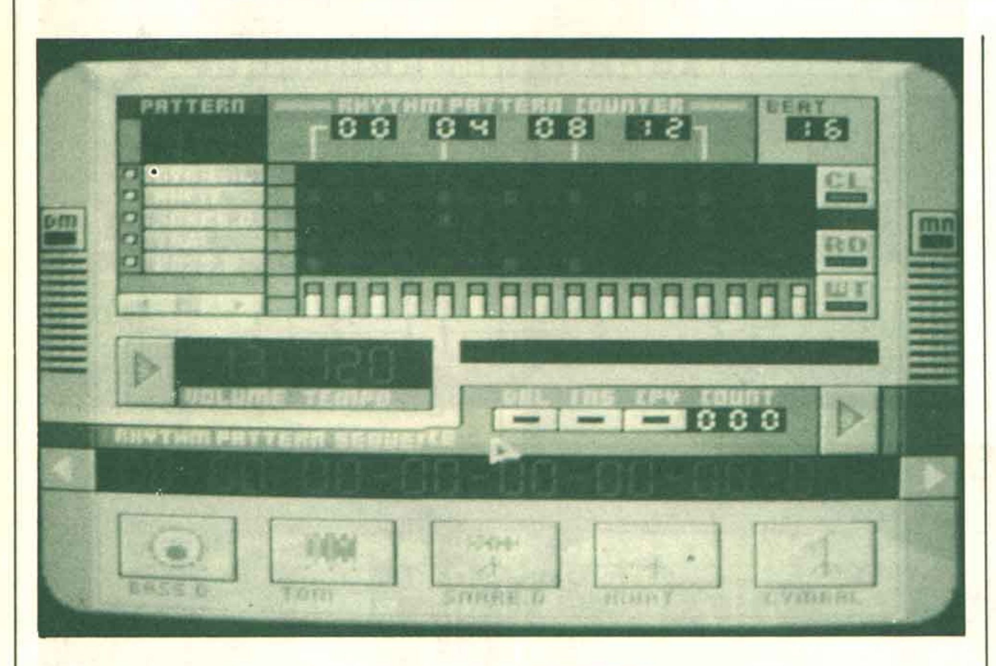
El sonido y los FX también están al nivel del resto del programa, y sin ser ninguna maravilla, muchos quisieran tener la música y el sonido de YS III. Señalar que hay diferentes melodías para cada una de las situaciones.

En cuanto a la rapidez no nos podemos quejar, ya que para los gráficos y los detalles que tiene, son los más rápidos que he visto.

VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:	→	→	→	→	→	→
Color:	→	→	→	→	→	→
Adicción:	→	→	→	→	→	→
Rapidez:	→	→	→	→	→	
Sonido:	→	→	→	→	→	
FX:	→	→	→	→	→	
Presentación:	→	→	→	→		
Originalidad:	→	→	→	→	→	→
GLOBAL:	→	→	→	→	→	→

NOMBRE: **SYNTHESAURUS II** FORMATO: **Diskette**
COMPAÑIA: **BIT²** MSX: **2 y Plus**

TIPO: **Utilidad (Editor musical)**



Ya iba siendo hora de que los programadores se dedicasen un poco a estas cosas, de las que estamos tan faltos en nuestro sistema: Un editor musical que no tiene nada que ver con todo lo editado hasta ahora; una verdadera maravilla de programa que nos permite aprovechar a tope las posibilidades de nuestros canales musicales. Un editor que sólo funciona en los MSX2– o en los MSX2 que incorporen, en alguno de sus slots, el FM-PAC–. En caso de no ser así, tampoco hay problema para hacerlo funcionar, pero lo que ocurre es que no obtendremos sonidos; es decir, podremos ver los gráficos pero no oir lo que estamos haciendo.

PRIMERA IMPRESION

La primera impresión es la que cuenta. De la sensación de estar ante los mandos de un avión. La presentación es de lo más "espacial", interruptores por todas partes, palanquitas, potenciómetros, pantallitas, contadores digitales...

MENU PRINCIPAL

El menú principal está compuesto por cinco opciones diferentes:

1.- SCORE EDIT
2.- SOUND EDIT
3.- SCORE PLAY
4.- RHYTHM EDIT
5.- DISK

SCORE EDIT

En esta primera opción aparecen unos pentagramas con sus claves de sol correspondientes, que nos hacen el servicio de lápiz y papel.

Con esta primera opción podremos escribir sobre el papel la pieza o el fragmento que queramos componer.

Este programa es bueno, pero no hace milagros, y si no tenéis ni idea de solfeo...

Para facilitarnos la tarea, en la parte superior de la pantalla tenemos un extenso menú, en forma de iconos, que nos serán de gran utilidad en el momento de componer.

SOUND EDIT

Esta segunda opción ya es más agradable. Quizás, por eso no sea tan seria. Encontraremos un gran aparato con un teclado en su parte inferior. Aquí es donde se editan –se crean– los sonidos que vamos a utilizar.

Potenciómetros, controladores... son su plato fuerte. Además, ayudado por los displays digitales podremos crear cualquier tipo de sonido.

SCORE PLAY

En esta opción haremos que suene lo que hemos compuesto en la primera opción. A modo de cuadro de mandos tenemos los controles de todos los canales: Interruptores para activarlos, desactivarlos, sensibilizar voces, etc.

RHYTHM EDIT

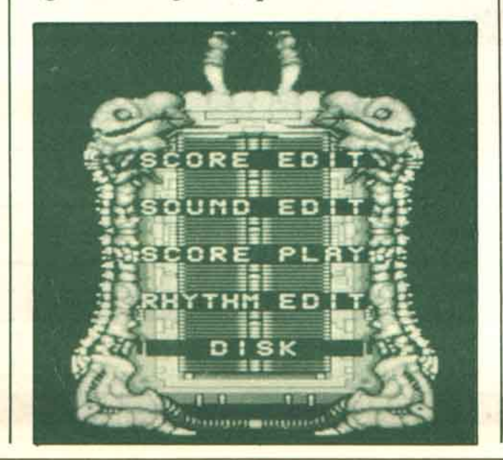
Otra nave del espacio se nos presenta en esta opción. Como una gran caja de ritmos; podemos programar el ritmo o el acompañamiento que más se nos antoje.

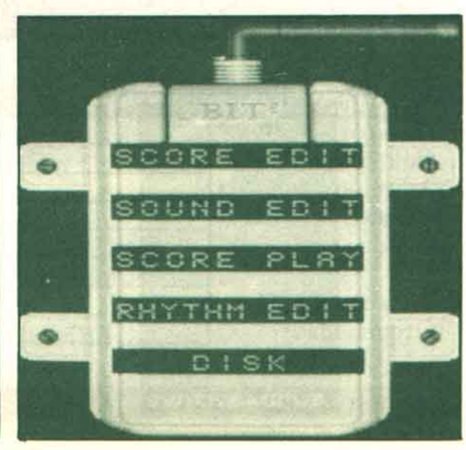
DISK

Esta es la última de las opciones y nos sirve, en resumen, para diversas funciones del disco: grabar, borrar, copiar...

MODO DE EMPLEO

El uso de este programa es de lo más sencillo. Con tan solo un ratón, y un poco de paciencia serás capaz de crear verdaderas piezas musicales. Además, lo bueno que tiene, es que esta vez los programadores del editor se han acordado de nosotros y han hecho la versión en inglés del programa y del cuaderno de instrucciones, facilitándonos aún más la engorrosa tarea de componer para los noveles.





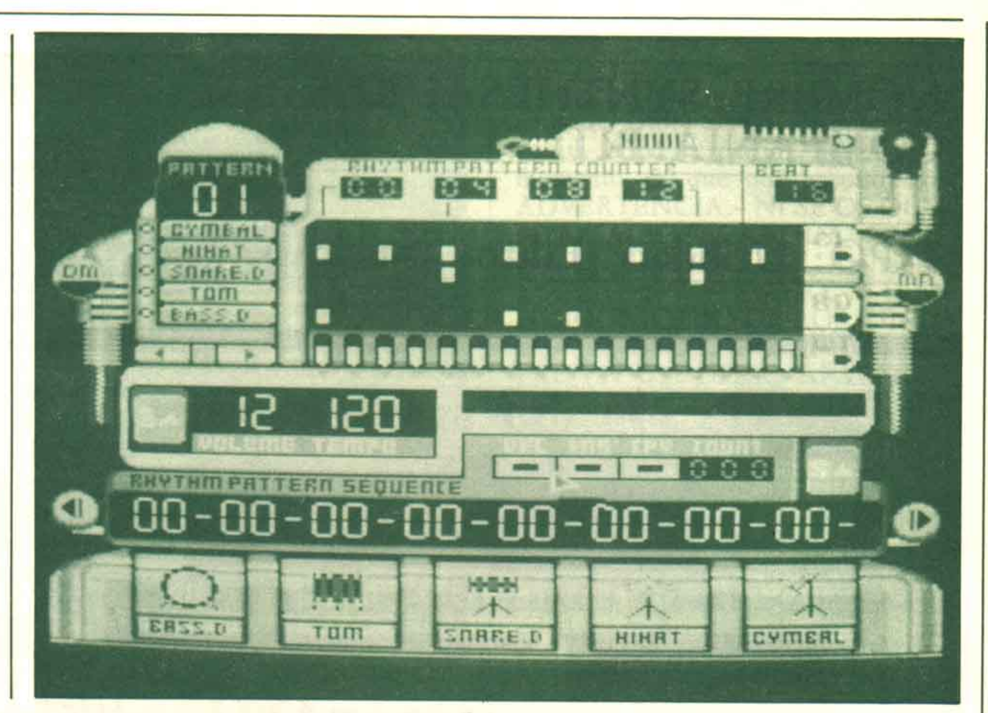
(Taladrar por los puntos en negro)

CUESTIONES TECNICAS

De los gráficos y el sonido no vamos a hablar, ya que eso depende de la habilidad de cada uno, nada más decir que tiene unos efectos, unos sonidos y unas posibilidades que jamás se han visto nunca en un MSX. De los gráficos y del color diremos que son alucinantes. Una buena presentación y unos buenos aparatos fáciles de manejar y agradables a la vista.

Sin más, os dejo con la valoración de un programa que de seguro que a muchos de vosotros os picará con el gusanillo musical.





VALORACION: mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable

Gráficos:
Color:
Adicción:
Rapidez:
Sonido:
FX:
Presentación:
Originalidad:
GLOBAL:

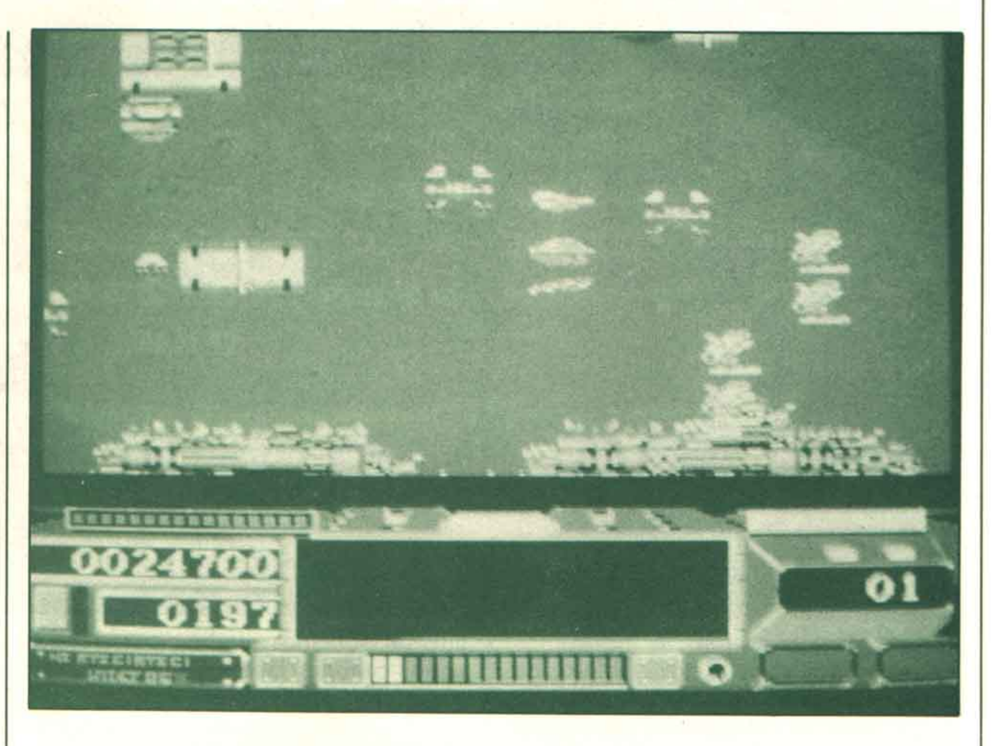
(Taladrar por los puntos en negro)

NOMBRE: HYDELFOS
COMPAÑIA: HERTZ SOFT

FORMATO: **Diskette**
MSX: **2 y +**

TIPO: Espacial

Os anunciaba en uno de los números anteriores, de los primeros del Coleccionable, acerca de los discos DISK STATION, que en una de ellas aparecía una demo de este programa y brevemente os mencionaba algo sobre él. Pues bien, ya está aquí el juego al completo, y nada menos que en dos discos a falta de uno.



OBJETIVO

El objetivo del programa consiste en sortear fases hasta llegar a un final donde nos espera una base completa de enemigos. Este es el objetivo que deberemos destruir y así salvar al pueblo de la tiranía y la humillación a que se ha visto sometido tanto tiempo por un perverso villano.

AYUDAS

A medida que vamos avanzando nos iremos encontrando con diferentes letras que nos ayudarán en nuestra tarea de machacar marcianos.

F– La letra F nos proporcionará una especie de OPTION (al estilo KONAMI), que dependiendo del lugar por donde la toquemos se situará por encima o por debajo nuestro.

D– La letra D nos proporciona un escudo que nos detendrá los golpes y disparos enemigos. Al igual que la F depende por donde la toquemos para que se sitúe en un lugar o en otro.

S– La S de SPEED nos varia la velocidad con mayor o menor medida según hayamos cogido anteriormente una S o no. Si no la habíamos cogido anteriormente iremos más rápidos. Si a partir de entonces la volvemos a coger la nave perderá velocidad.

C– Esta letra nos proporcionará más vida. Es una especie de revitalizador de fuel.

Hay muchas otras letras que nos serán de gran ayuda, como pueden ser las que nos dan inmunidad, las que nos protegen de los disparos enemigos, etc. A medida que vayáis jugando las iréis descubriendo.

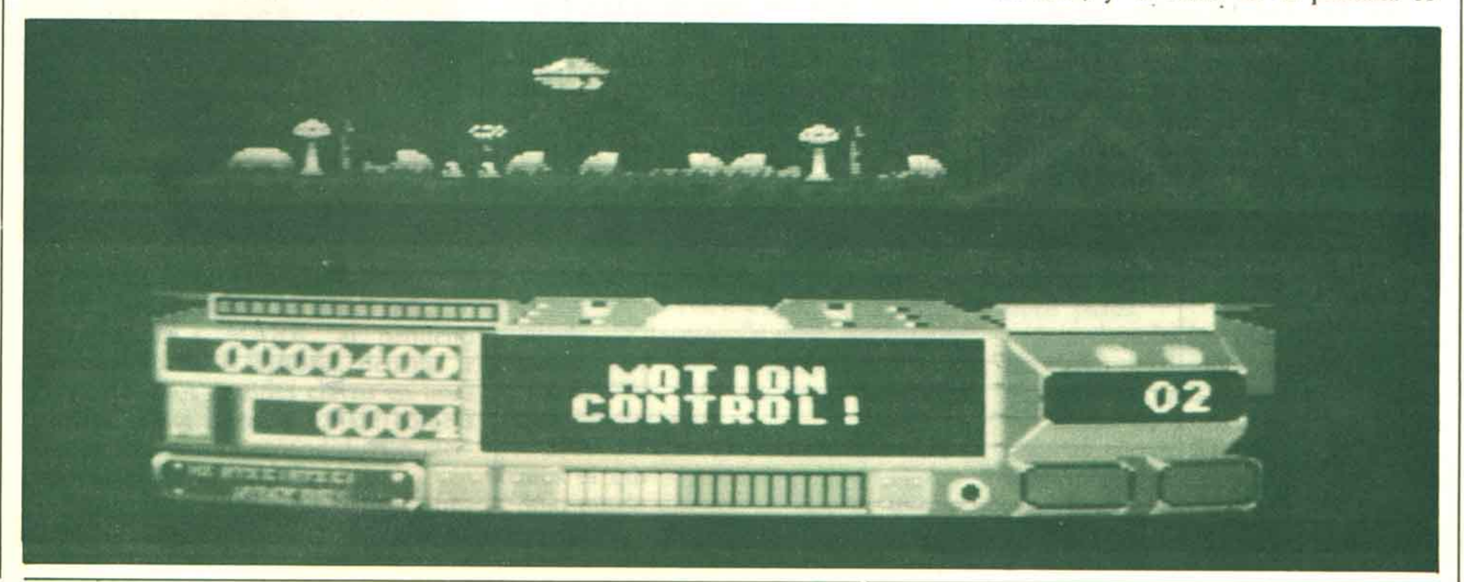
PANTALLA

Los marcadores están situados por toda la parte inferior de la pantalla. A modo de cuadro de mandos de una nave espacial encontraremos los tres marcadores que necesitamos:

–El primero, a la derecha de todo, es el de nuestras vidas.

–A la izquierda, en la parte superior, se encuentra el SCORE y justo debajo estará el de los enemigos muertos.

Como marcadores ya no hay ninguno más, y el resto de la pantalla se



reserva para la acción.

En el centro de este tablero de mandos hay una pequeña pantallita en la que nuestro computador de abordo nos advierte de los peligros que van llegando.

TECLAS, CURSORES Y DEMAS

Se puede jugar, como de costumbre, con los cursores y el joystick. Con la barra de espacio se abre fuego.

No hay ninguna tecla especial aparte del STOP y de ESC (sirven para pausar el juego).

FASES

Las fases son diferentes unas de las otras, y se deja notar porque al final de cada una de ellas nos hemos de encontrar con el monstruo de turno. Además, a mitad de algunas fases, existen tiendas en las que podemos cambiar nuestra nave por otro modelo y donde además podemos cambiar por escudos o por cañones láser nuestras defensas superiores e inferiores.

CUESTIONES TECNICAS

Las cuestiones técnicas de este programa son las que detallaré a continuación.

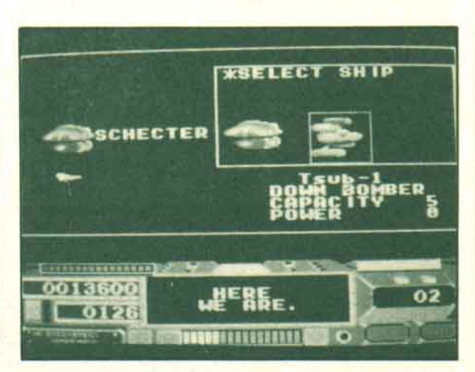
Sobre el uso del color creo que este es bastante apropiado, al igual que el uso y el detalle de los gráficos en general.

El sonido y los FX están al nivel del resto del programa.

La adicción es tremendista. Un buen juego de marcianos siempre es un buen juego de marcianos, y si además tienes la opción de continuar en la fase que te has quedado, aún mejor.

La originalidad no es que sea desbordante, pero tampoco escasa. La idea de que un submarino vaya por los mares y por el espacio no está del todo mal.





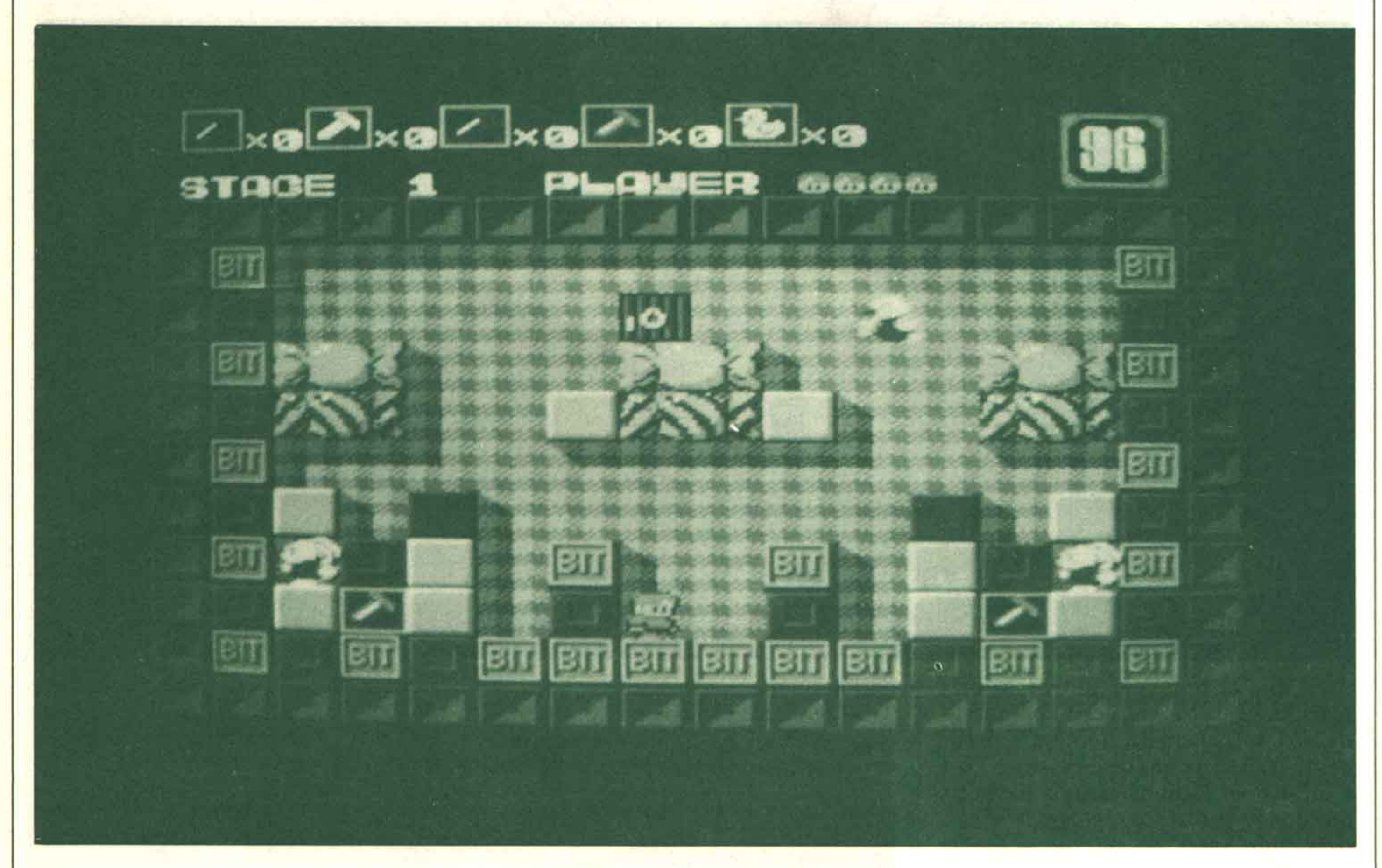
VALORACION: mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable

Gráficos:
Color:
Adicción:
Rapidez:
Sonido:
FX:
Presentación:
Originalidad:
GLOBAL:

NOMBRE: QUINPL
COMPAÑIA: BIT²

FORMATO: Diskette
MSX: 1, 2, y Plus

TIPO: Habilidad



(Taladrar por los puntos en negro)

Por estas fichas han pasado juegos raros con nombres aún más raros, pero es que este antiguo lanzamiento de la casa BIT², –los creadores de FAMICLE PARODIC, NYANCLE RACING...–, se lleva todos los vitores.

QUINPL es uno de esos programas que rompe todos los moldes de estética, de técnicas.., en fin un poco de todo..., y es ahí donde un juego sencillo triunfa.

El planteamiento es de lo más sencillo y el objetivo aún más, lo cual hace que unos buenos gráficos junto a una extremada sencillez creen esa adicción.

PLANTEAMIENTO Y OBJETIVO

El planteamiento es muy sencillo. Encarnando a MARK, el pequeño personajillo de la historia, deberás ir clavando unos grandes clavos en unas piedras, hasta llegar a los de colores que se encuentran escondidos en ciertas partes de la pantalla.

Estos clavos además de darnos puntos extras, nos serán de gran utilidad después, ya que habiéndolos de varios tipos: más duros, más blandos, que rompen la piedra, que no la rompen, que matan a los enemigos, que no los matan, etc., nos serán de gran ayuda para próximas pantallas.

Nuestro objetivo es coger cuantos clavos sean posibles y situarnos en la puerta que encontremos en alguna parte de la pantalla para poder pasar a la siguiente. Todo esto debemos hacerlo antes de que se nos acabe el tiempo, ya que si no el esfuerzo no habrá servido de nada.

TECLAS, CURSORES Y DEMAS

Con Quinpl se puede jugar con los cursores y con el joystick, pero es que además se necesita de otras teclas para poder jugar perfectamente.

GRAPH: Con esta tecla haremos que MARK salte.

SPACE: Con esta otra lo que haremos es que MARK dispare un clavo. Sólo puede disparar de uno en uno y no puede tener más de dos a la vez en juego, por lo que al disparar un tercero el primer tiro desaparecerá.

STOP: Al pulsar esta tecla además de pausarse el programa nos aparecerá un pequeño indicador en el que podremos ver las vidas que nos quedan, la fase en que estamos y la cantidad de clavos que tenemos.

PANTALLA

Esta vez la parte reservada para los marcadores se encuentra en la parte superior, y las otras tres cuartas partes inferiores están reservadas para la acción.

Empezando por la izquierda tenemos los clavos negros, luego los blancos, los rojos, los verdes y por último, unos patos.

A su derecha tenemos bien grande el marcador del tiempo (en tiempo real de 99 segundos, más de minuto y medio).

Debajo de estos dos tenemos los marcadores de STAGE y PLAYER, que en forma de pequeñas cabezas nos representan las vidas que nos quedan.

En cuanto a las pantallas hay que

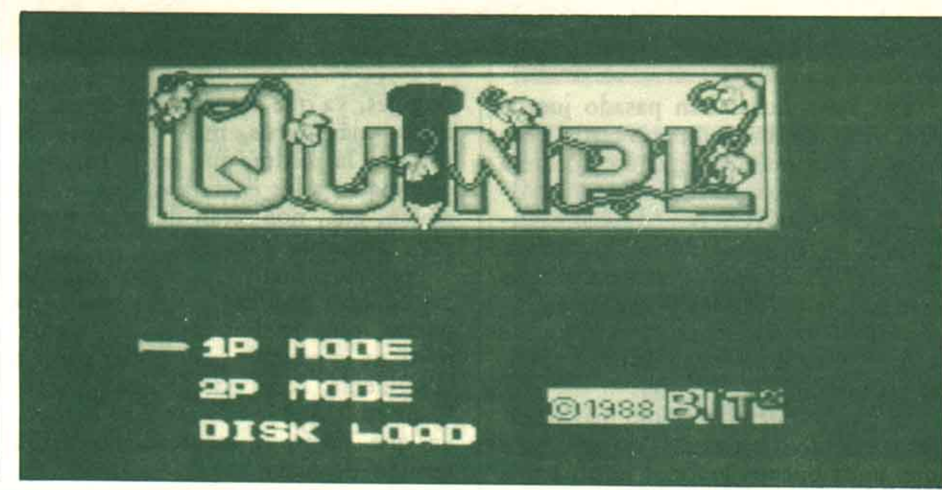
decir que al principio son de lo más sencillo. Cada STAGE está compuesto de una sola pantalla, aunque a partir del 15 ó 20, cada una de éstas tiene 3 ó 4 e incluso en algunos casos 5 pantallas por donde buscar los clavos y la puerta para huir antes de que se acabe el tiempo.

CUESTIONES TECNICAS Y DEMAS

En cuanto a las cuestiones técnicas, antes de empezar a valorar, hay que tener en cuenta la cronología del programa. Concretamente es del año 88, por lo que creo que se merece una valoración bastante más alta de lo que sería si fuese un juego actual.

Que hace tres años se tuviera un diseño distinto al actual, y que se aprovecharan las características gráficas y sonoras de la manera que lo hace esta gente es para merecer una buena puntuación.

Los gráficos y el color no están nada mal, teniendo en cuenta que funciona en los ordenadores de primera generación. El sonido es muy apropiado, y además es compatible con el sistema FM-PAC. La rapidez es muy buena, y la adicción muy alta.

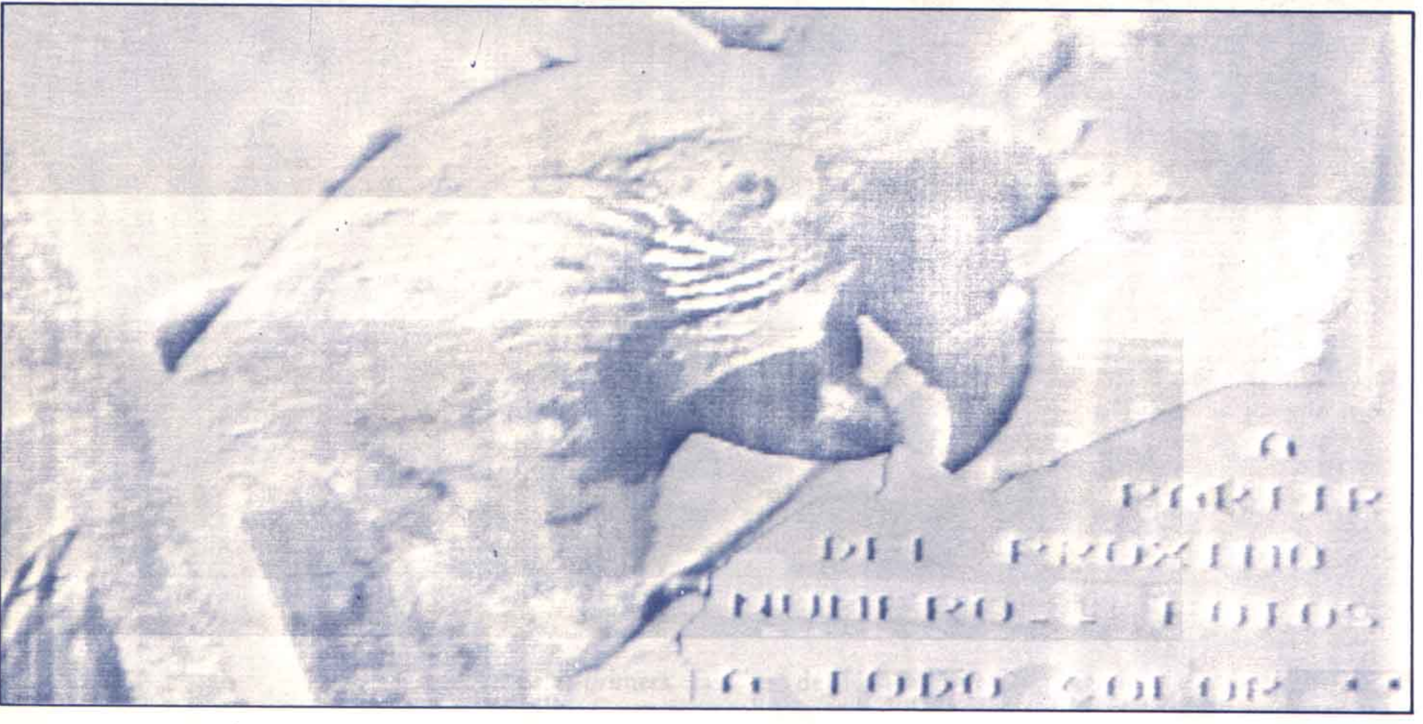


VALORACION: mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable

Gráficos:
Color:
Adicción:
Rapidez:
Sonido:
FX:
Presentación:
Originalidad:
GLOBAL:

DESPUES DEL NUMERO ESPECIAL...

Con este número os hacemos entrega de un mapa fotográfico.



Preparaos para lo que os tenemos montado, el mapa fotográfico del programa "cañón" de estos últimos meses, que no es otro que SPACE MAMBOW de Konami.

Os lo veníamos anunciando desde hace un par de números, y cumplimos con lo prometido.

En cuanto a novedades, este mes me han llegado bastantes cosas. En estos momentos, 15 de mayo, las últimas referencias del Japón son:

–Rune worth (4 disk.) de T&E Soft
–Arcus (4 disk.)de T&E Soft
–Pinguin War 2 (Cartucho) de Konami
–Penntlers II (Cartucho) de Konami
–Disk Station 8,9 (Disk) de Compile
–Game collection 2 (Disk) de Konami

Aunque seguro que habrá alguna que otra cosa que se nos haya escapado en nuestras compras. Si vosotros tenéis noticias de algún programa y queréis escribir...

Para que no digáis nada sobre estar a la última, voy a contaros lo que vamos a exponer en esta sección en próximos números. Extensos comentarios y mapas fotográficos de:

–Ancient us Vanished Omen III
–Fantasm Soldier II
–Rune worth

Además de ir comentando en forma de las habituales fichas, las últimas novedades que vayan apareciendo semana tras semana. Este mes no hay direcciones, la única dirección que os añado es la de uno de los exportadores de soft más importantes del Japón en estos momentos. Se dedica a la exportación de todo tipo de hard y soft a cualquiera que se lo pida (en todos los países).

Robin V. Hoegen (MSX GLOBAL ENGLISH NETWORK)
337-3 Naka, Matsuzaki Cho, Shizuoka Ken, 410-36 JAPAN. Tel.: 0081-558-42-1907

Y ahora sí... ¡nuestros agradecimientos!:

Abel Rocacorba Castellterçol (Barcelona)
Agustín Caneda Ameneiro (Pontevedra)
Sergio Gómez Barreiro (La Coruña)
Jorge Ruano Rueda (Madrid)
Juanjo Marcos (Bilbao)
Daniel Gómez (Barcelona)
Javier Miranda Martínez (Madrid)
Marcos Rosales Palou (Mallorca)
José Manuel Moreno (Granada)
Miguel Angel Miranda Montero (Badajoz)
Angel Carmona Moreno (Tarragona)
José Vicente Mas (Palma de Mallorca)
Lucas Santillana Cabanillas (Málaga)
Alvaro Tarela Dobarro (La Coruña)
Francisco José Molla García (Valencia)

Y hasta aquí los agradecimientos del mes. Por el momento nada más. Quiero deciros que sigáis animándoos a escribir, y enviar vuestras creaciones, fotos, trucos, críticas, etc. Veremos si entre todos logramos que esta sección se amolde, cada día más, a vuestras exigencias.

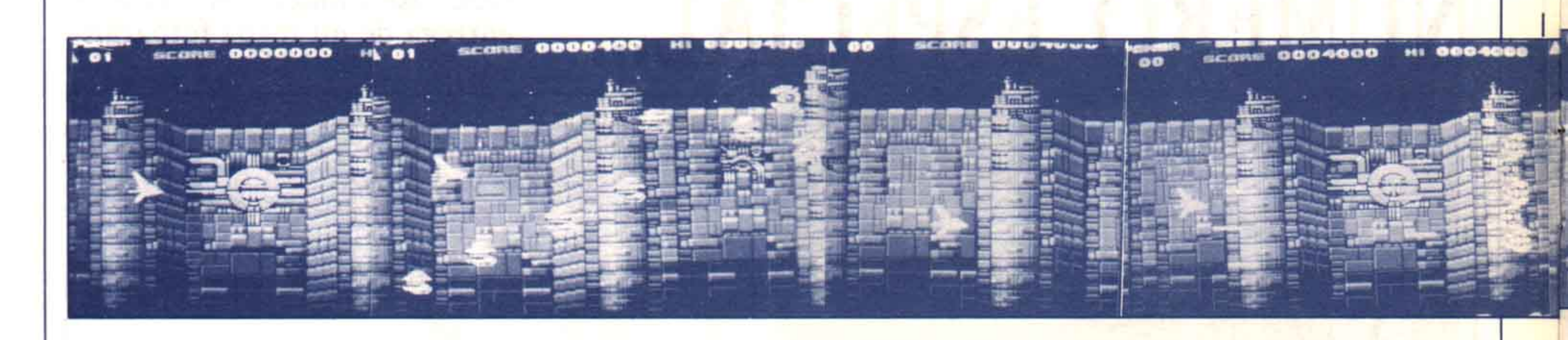
A modo de respuesta a muchas de vuestras cartas, hemos estudiado añadir color a esta sección. Creemos haber hallado una solución. En el próximo número lo comprobaréis.

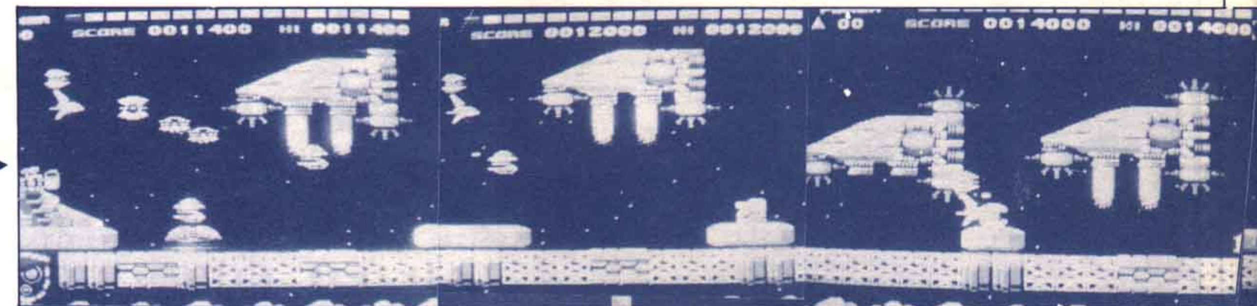
(Taladrar por los puntos en negro)

NOMBRE: **SPACE MAMBOW** FORMATO: **Cartucho**

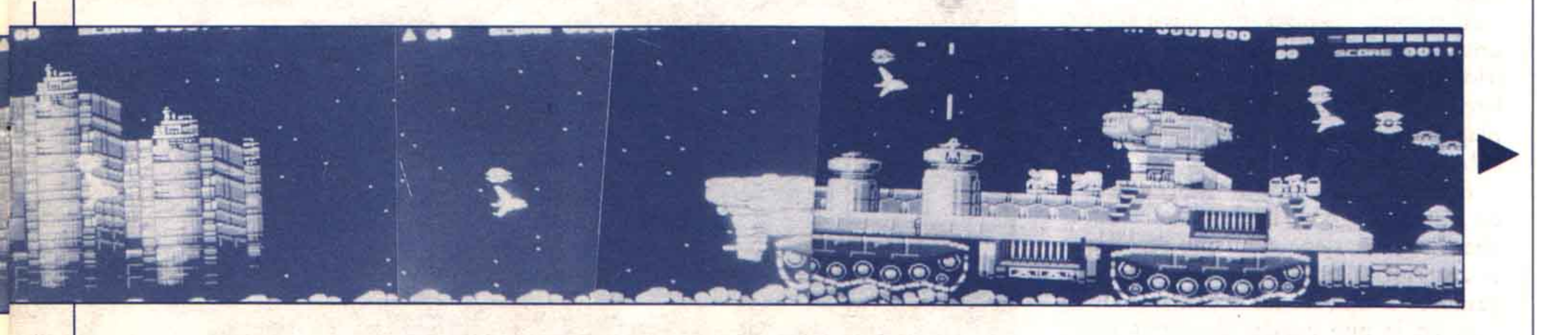
COMPAÑIA: **KONAMI** MSX: **2/Plus**

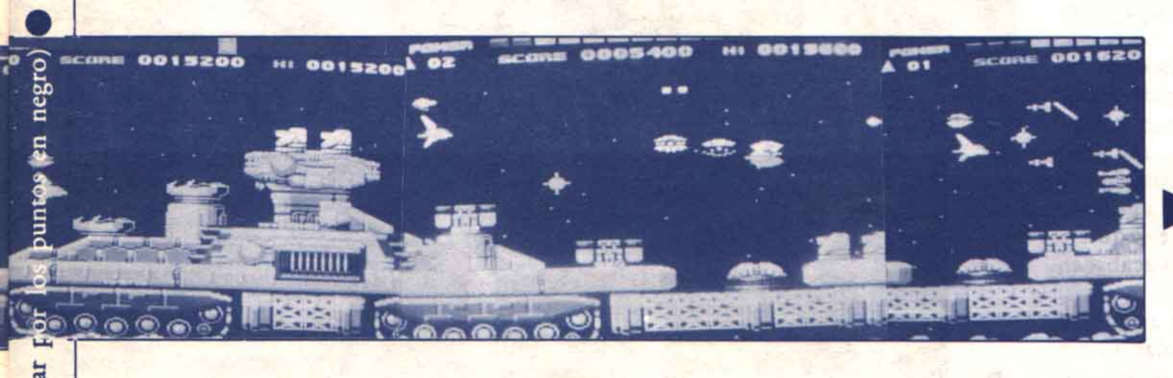
TIPO: **Espacial**





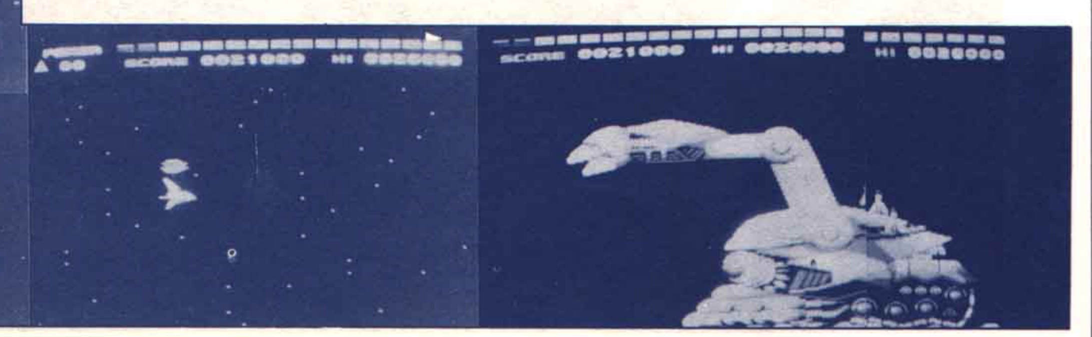
FASE1





Esta primera fase es de lo más sencillo. Corre en scroll horizontal de izquierda a derecha, y está ambientada en la superfície del planeta.

Nada más empezar deberemos ir aniquilando las series de naves que vienen a por nosotros, y a su vez, si es posible, ir recogiendo las pequeñas letras que nos vayan saliendo al paso. Una vez superado esto aparece una de las plataformas de reconocimiento espacial; sobre esta plataforma hay torretas, cañones de protones, lásers, pequeñas plataformas, e incluso hay naves que despegan de una plataforma para venir a plantarnos cara. Al destruir la torreta de esta plataforma pasaremos al monstruo de final de fase. Un cruce entre cangrejo y escarabajo es la raza en la cual podríamos emplazar a tan singular personaje. Con una gran pinza en la parte superior nos irá dando zarpazos. El truco para acabar con él es el siguiente: Situarse en la esquina superior izquierda e ir disparando a los misiles que nos lance; cuando éste retroceda y tenga la pinza levantada, descended a la esquina inferior izquierda y disparadle al ojo; cuando veamos que el cangrejo avance, volvemos a ascender y esperad de nuevo a que retroceda, pero siempre sin dejar de disparar. Si hacemos esto repetidas veces acabaremos con él y podremos pasar a la siguiente fase.



FASE 2

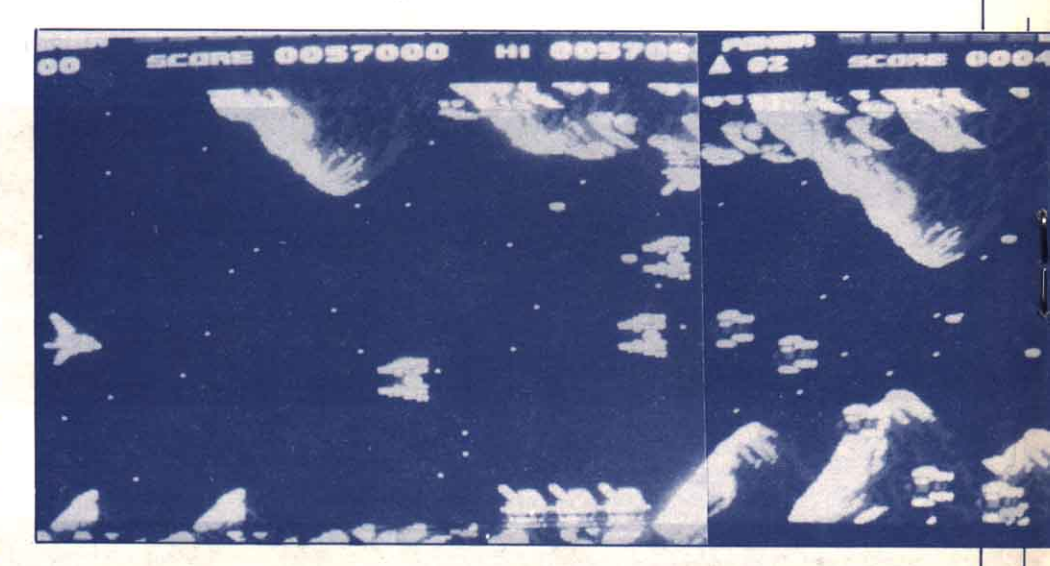
En esta segunda fase ya estamos dentro de la base. Al principio, como en casi todas las fases, nos salen al paso unos grupos de marcianos. Después de irlos sorteando, el interior de la base se hace más abrupto. Lugares estrechos plagados de enemigos, pasillos que suben, túneles que bajan...

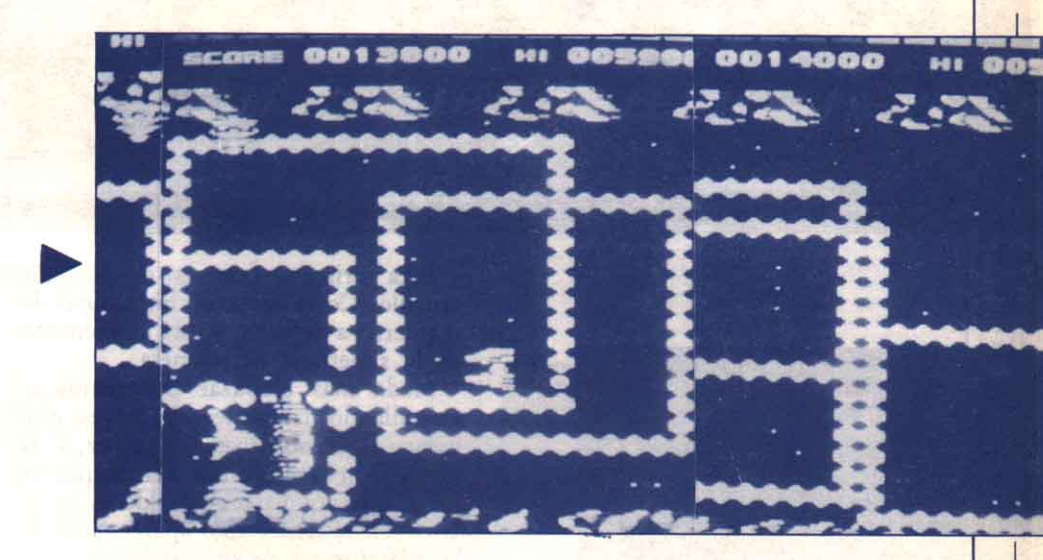
Empezaremos por ir descendiendo de forma diagonal hacia nuestra derecha. Esta fase tiene el mismo scroll que la anterior. Después de descender llegaremos a una de las recámaras de la base en la que bandas de rayos láser, cabezales nucleares y demás escoria, abundan por todas partes. Para acabar con las bandas láser hay que dispararles a la cabeza.

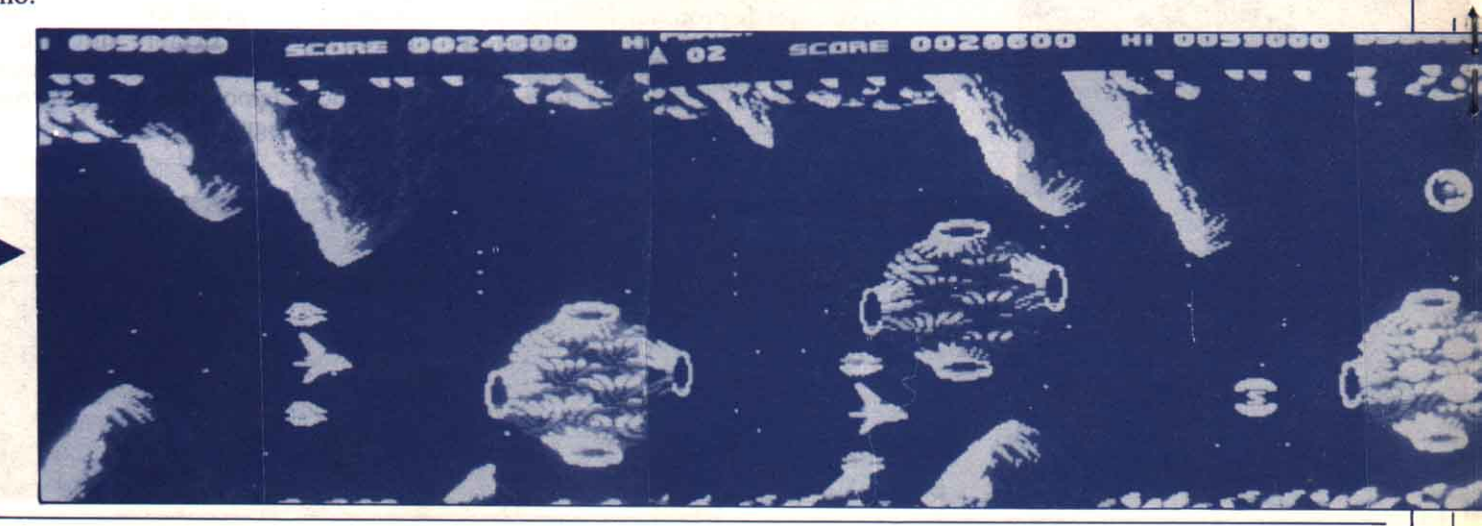
Ya pasada esta parte llegamos al abismo. Un túnel que desciende y por el que además de nosotros van bajando, en forma de montacargas, una serie de plataformas que deberemos ir sorteando con la ayuda de los agujeros que encontramos a derecha e izquierda, ya que de otro modo estos acabarán con nosotros.

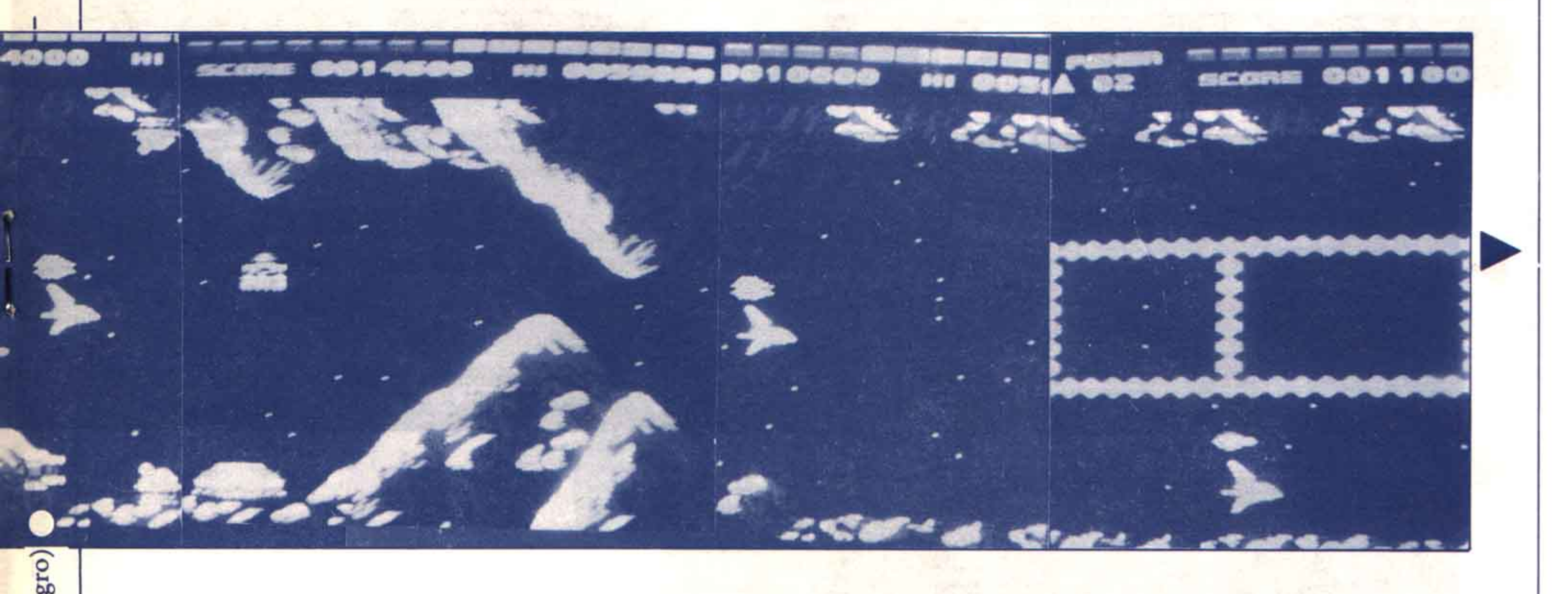
Llegados al final empezará a sentirse el final de la fase. Bichos voladores y demás especies son el último reducto de esta fase que está a punto de terminar. Salimos de nuevo al espacio y nos encontramos con el que parece hermano mayor de la primera fase.

Nos situamos entre estas dos y disparamos al ojo. Se irán sucediendo una detrás de otra, unas descargas eléctricas que deberemos ir esquivando; si logramos esquivar siete u ocho de estas descargas y seguimos disparando lograremos acabar con este bicho.



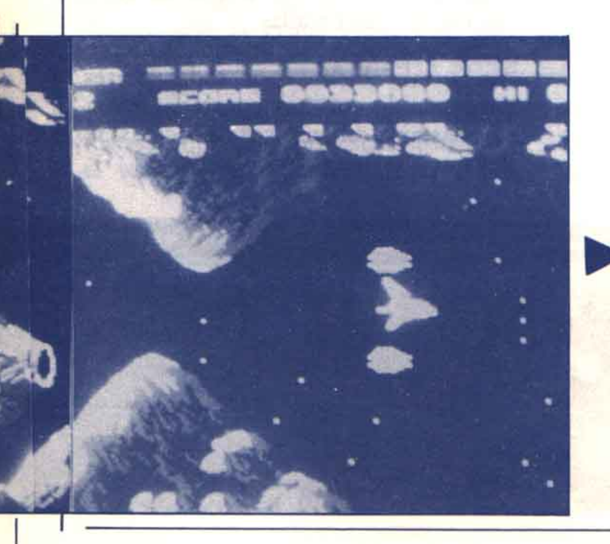


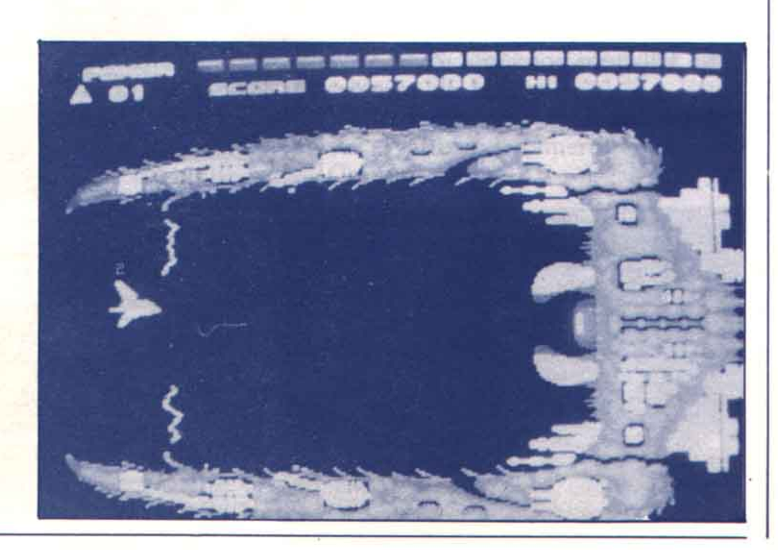


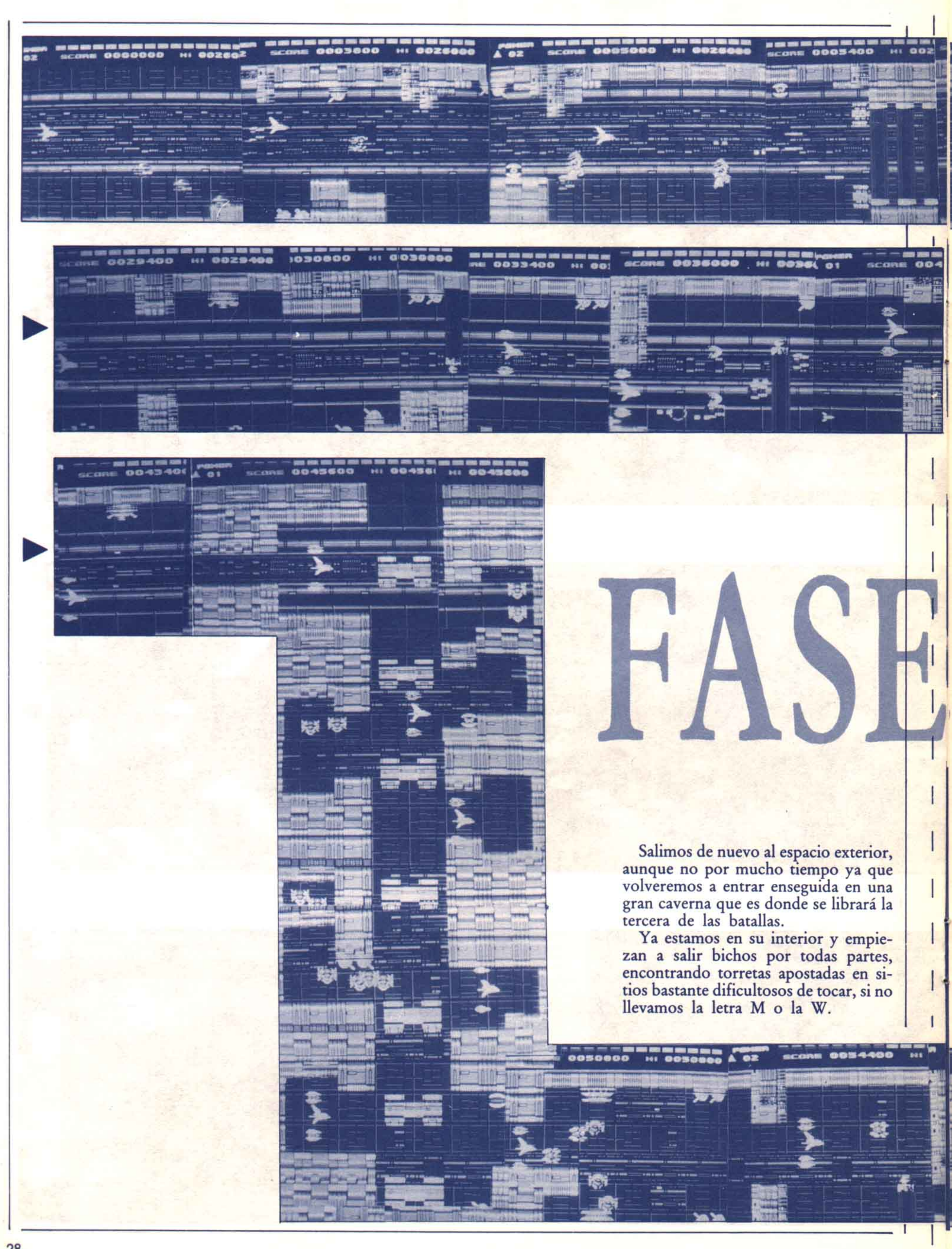


(Taladrar por los puntos en negro)









FASE

Salimos de nuevo al espacio exterior, aunque no por mucho tiempo ya que volveremos a entrar enseguida en una gran caverna que es donde se librará la tercera de las batallas.

Ya estamos en su interior y empiezan a salir bichos por todas partes, encontrando torretas apostadas en sitios bastante dificultosos de tocar, si no llevamos la letra M o la W.

● (Taladrar por los puntos en negro) ●

3

La cueva se empieza a estrechar y llegamos al punto máximo en el que justo pasamos nosotros. Llegamos a otra recámara en la que vuelve a ensancharse la gruta. Aquí nos salen androides voladores. Será fácil acabar con ellos.

Luego, después de unas pequeñas torretas móviles, que están situada en el techo y en el suelo de la gruta, empiezan a salir despedidas unas mallas. Con la intención claro está, de que quedemos atrapados en ellas. Estas mallas –redes– se van multiplicando cada vez más, y la dificultad para salir de ellas irá en aumento.

Para poder escapar sanos y salvos sólo tenemos que situarnos en un punto fijo, y sin movernos empezar a disparar. La mallas se irán rompiendo poco a poco cada una por el mismo sitio, y pudiendo salir por el pequeño agujero en un momento dado.

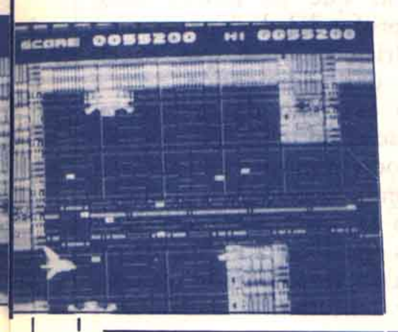
Ya hemos pasado lo peor de esta fase, pero aún no hemos llegado al final.

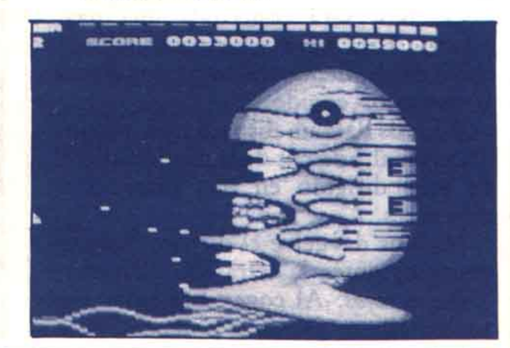
Después de una pequeña zona de relax, llegamos a la zona de las bolas carnosas. Unas grandes bolas carnosas de color que escupen unas burbujitas.

Pasar esta parte tampoco es nada fácil, lo que ocurre es que con calma y buen hacer nos será menos difícil. Si logramos pasar este trozo ya estamos en el final. Un gran calamar nos saldrá al paso. Podréis ver que este calamar cibernético tiene tres compuertas. Sólo en una de las tres está su punto débil; en las otras dos hay cañones. Este punto débil es rotativo. Primero sale arriba, en la segunda aparición sale enmedio y en la siguiente abajo. Después vuelve al medio, arriba, etc. Sale una vez en cada sitio. Sabiendo esto nos será más fácil acabar con él. Con lo único que hay que tener un poco de cuidado es con sus avances y sus retrocesos. Si logramos controlar esto, pasaremos de fase.

Y de momento, aquí lo dejamos hasta el próximo número.

Continuaremos.





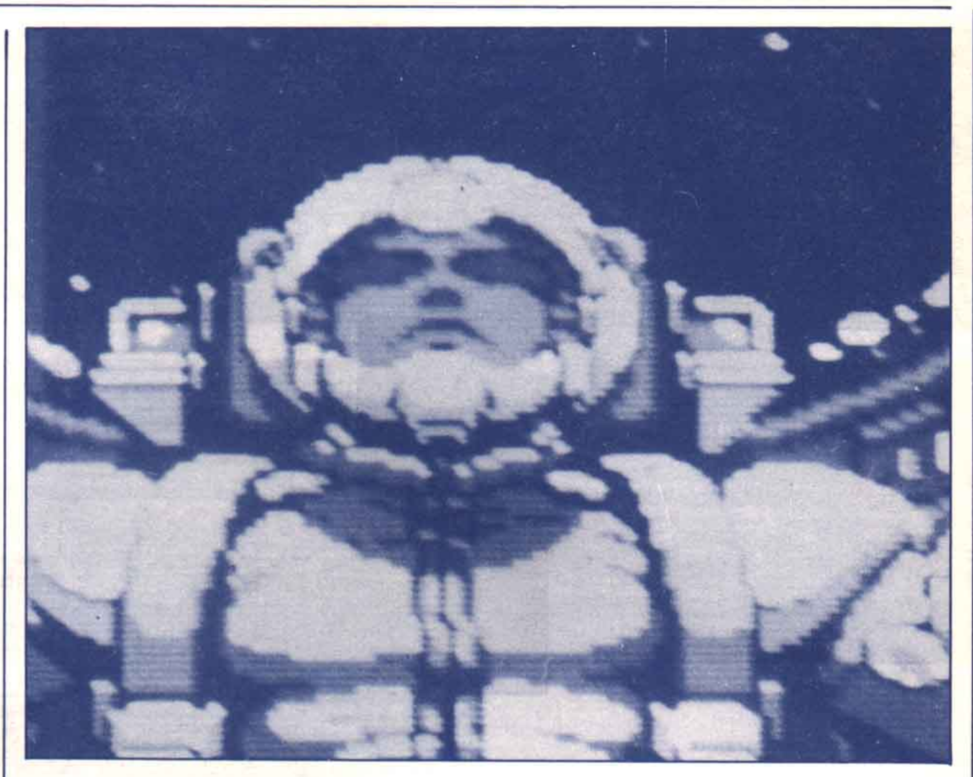
Space Manbow no tiene comentarios.

Pues bien estaríamos si no tuviésemos que hacer comentarios, pero la verdad es que diciendo el nombre, diciendo que es para el MSX2, y que además forma parte del increíble catálogo de la casa KONAMI, ya está dicho todo.

En esta ocasión nos encontramos con una ficha un poco especial, con más fotografías que otra cosa (que al fin y al cabo es lo que parece ser más interesa a todos).

A modo de ficha os comentaré un poco cada una de las fases, después de pasar al mapa fotográfico de la fase en cuestión.

Antes de nada haré alusión a unos pequeños comentarios técnicos, como viene siendo habitual en cada número.



TECLAS

Se juega con el joystick o con los cursores, pero además hay alguna que otra tecla que nos será de lo más útil, como:

N y M: Sirve para cambiar la dirección del disparo de nuestras naves escolta.

F1: Pausa el juego.

F5: Cuando finalizamos la partida la podemos proseguir con la opción CONTINUE.



AYUDAS

A lo largo del juego, conforme vayamos aniquilando a los grupitos de enemigos, iremos recogiendo unas letras que nos darán alguna que otra ayuda:

S: Nos aumentará el Speed (velocidad).

M: Disparamos unos pequeños misiles barredores que se desplazan a ras del suelo.

O: Nos será concedida una nave escolta. Esta nave se situará arriba o abajo dependiendo del lugar por donde la hayamos cogido.

W: Nos dará un disparo más potente del normal, además de la particularidad de salir dirigido en tres direcciones diferentes.

N: Nos devuelve el disparo láser, si teníamos antes la letra W.

Balas rojas: Al coger esta balas nos aumentará un punto la potencia, indicada por el marcador de POWER que hay en la parte superior de la pantalla.

Balas azules: Cuando cojamos estas cápsulas, en el primer disparo que hagamos aparecerá un pequeño proyectil que tras dar unas vueltas estallará haciendo que todo lo que haya por pantalla explote con él.

PANTALLA

Los marcadores están situados en la parte superior y todo el resto es para la acción.

El primer marcador que encontramos es el de potencia, indicado por el letrero POWER. En forma de banda veremos que a medida que aumente la potencia nuestro marcador irá pasando del verde al amarillo, y cuando nuestra potencia sea la máxima pasará a color rojo.

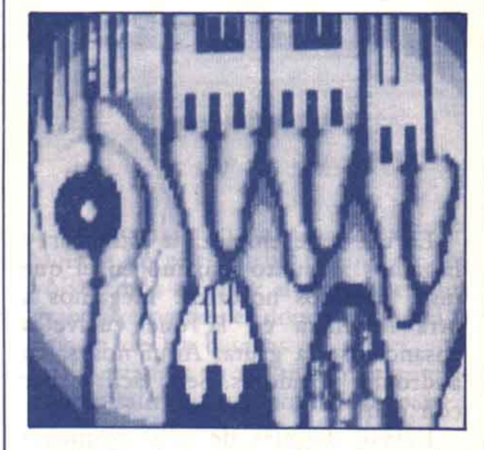
Después de este marcador, en el lado izquierdo, tenemos el que indicará cuántas naves nos quedan. A su lado tenemos el SCORE, y en el lado derecho está el HI SCORE, que es lo que llamamos RECORD, o puntuación máxima de la partida.



GRAFICOS Y SONIDO

Utilizar un párrafo más para decir que los gráficos son muy buenos y que el sonido es excelente es absurdo, pero si esto lleva implícito la palabra KONAMI vale la pena mencionarlo.

Los gráficos son excelentes, y el uso del color no es menos destacable. Tenemos un "FX triple scroll", que es lo que cierta compañía de soft española intentó llevar a cabo en su tiempo, con



resultados desastrosos. Los decorados se mueven a diferente velocidad que los personajes, lo que da mucho más realismo y profundidad al programa, incluso podríamos decir que es el principio de una tridimensión,

El sonido es como de costumbre increíble gracias al chip de sonido SCC. Y en todo momento está al nivel del juego, tanto la melodía o la musiquilla, como los efectos especiales.

Queremos agradecer a F. Martos su colaboración en vídeo para la realización de este artículo.

(Taladrar por los puntos en negro)

UN DESAFIO EN COLOR

Tres nuevas fichas, esta vez con ilustraciones a todo color...

Ya estamos de nuevo con todos vosotros para haceros entrega de tres nuevas fichas, después de que el mes pasado tuviéseis la primera entrega del mapa fotográfico de SPACE MANBOW.

Antes de continuar hemos de pedir disculpas por la primera entrega de dicho mapa, del que inevitablemente tuvimos que sufrir las pequeñas bromas que nos gastan esos duendes de las publicaciones, que hacen que a veces las cosas no salgan con el objetivo previsto. Preparando ya la segunda parte del mismo esperamos que no tengáis muy en cuenta esos pequeños fallos fotográficos.

Después de esta pequeña aclaración, paso a presentaros las fichas de este mes, que os sorprenderán por el color añadido.



-QUARTH:

Es lo último de nuestra querida KONAMI (al menos que se sepa). Apareció durante el mes de marzo; 1 mega de MSX2, que incluye además el habitual SCC. Tipo: Agilidad mental y reflejos, TETRIS y con una adicción poco habitual en KONAMI, en programas que no sean del tipo ARCADE.

-MR. GHOST:

De la casa SYSTEM SACOM (¿la conocíais?). Es un programa ya obsoleto –de principios del 89–, al que no se le prestó mucho interés, pero que ahora, debido a no sé qué toque mágico,... aparece de nuevo ante nosotros para dejarnos claro que las pequeñas compañías también pueden hacer buen software para nuestras máquinas.

En la caja del programa se nos presenta al mismo como un "2 megas", aunque gracias a nuestras colaboraciones especiales, hemos podido saber que tan solo se trataba de un mega y medio, y que trabajando con él se podría haber compactado a un mega.

-PENGUIN WAR II:

Es la segunda parte de aquel archiconocido juego de la compañía ASCII, en el que encarnábamos a un tierno pingüino que debía tumbar a su enemigo a base de pelotazos y pasándole todos los balones al otro lado de la mesa.

Respecto a las dos primeras fichas podemos decir que son de lo más novedoso que se pueda encontrar actualmente en el mercado. La última ficha no es que sea novedad pero está a la altura de las otras dos.

Espero que este mes estéis contentos con la nueva aportación de fotos en color. Lo hemos querido hacer un poco más ameno, y lo hemos hecho en forma de álbum de cromos. Los que queráis podéis recortar y pegar las fotos del desplegable, en las mismas fichas. También se pueden dejar tal como está.

Por otro lado este mes no tenemos direcciones, ya que creo que hemos dejado bien claro lo faltos de soft de calidad –sí, sí... de CALIDAD– que estamos en este país, aunque creo que a partir de ahora se nos tendrá más en cuenta.

Simplemente como anécdota, puedo contaros que me han llegado noticias de que KONAMI está muy contenta con ser tan popular entre el público español, y que nos agradece esta pequeña "movida" de las direcciones, animando a que la gente escriba pidiendo más información y todo lo que necesite. De este modo también ayudamos a perfeccionar, aún más, esos nuevos programas que todos estamos esperando de KONAMI.

Nos han asegurado que han recibido en los últimos meses, más de 500 cartas de, –en gran parte–, lectores nuestros que deseaban información sobre sus últimos lanzamientos y dónde podían encontrarlos, y que para mostrar su gratitud os han obsequiado con una serie de pegatinas originales KONAMI.

Desde aquí un saludo a tan magnífica compañía, y les damos nuestra más sincera gratitud y nuestro ánimo para que sigan siempre en la línea que han mantenido hasta ahora.

● (Taladrar por los puntos en negro) ●

ATENCION A NUESTROS PROXIMOS COLECCIONABLES!!!

DOS ENTREGAS DEL MAPA DE SPACE MANBOW, FICHAS EN COLOR, Y NUEVAS COLABORACIONES QUE HARAN MAS AMENA LA SECCION MAS ESPERADA DE MSX CLUB



NOMBRE: **QUARTH**
COMPAÑIA: **KONAMI**

FORMATO: **cartucho**
MSX: **2ª generación y +**

TIPO: **Habilidad**

Y es que no descansan. Si no hace ni cuatro días que lanzaron al mercado su última creación...

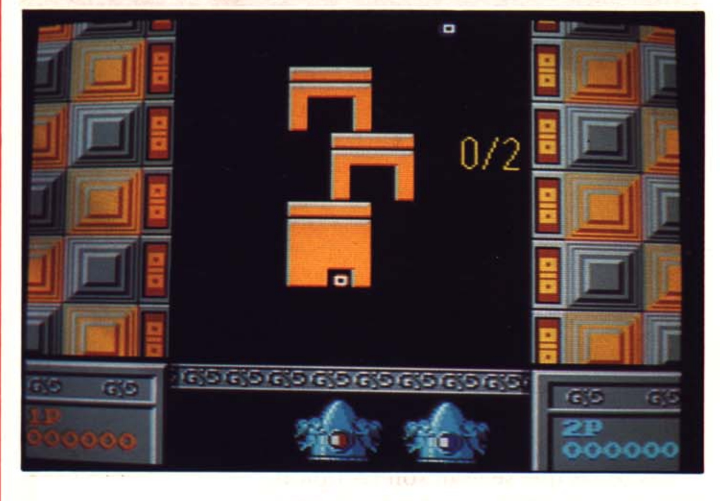
Aunque este programa no está hecho por los programadores habituales de KONAMI, la calidad y el buen hacer si que son los mismos.

Dentro de un género al que no estamos acostumbrados en esta compañía, y en forma de réplica del conocido TETRIS, llega hasta nosotros esta última creación que, por si fuera poco, es para los MSX de segunda generación y el famoso SCC.

Un juego cargado de originalidad y rebosante de adicción, es lo que QUARTH nos depara. Si te gusta romperte el coco, seguro que jugarás muchas partidas con él.



Quarth es la última producción de la multinacional Konami, un juego de habilidad en el más puro estilo Tetris, una combinación de reflejos en el jugador. Y también la última moda en juegos, donde Konami ha buscado que el producto fuese totalmente comercial.



Los buenos gráficos a los que esta compañía nos tiene habituados se reflejan en esta nueva producción. No obstante, uno se da cuenta de que el juego parece no estar programado por el actual equipo de programadores Konami.

COMO EMPEZAR...

Al principio del programa aparece un pequeño menú en el que podremos elegir entre 1p, o 2p mode 1 y 2p mode 2.

Al elegir dos jugadores pueden jugar los dos a la vez con el mismo tablero o por separado.

Después de elegir el número de jugadores se hace la selección entre:

–GAME START: Empezar a jugar tal y como estamos.

–CONFIGURATION: Reconfigurar las concidiones de partida.

Dentro de este menú podemos elegir entre:

–SPEED: Variar la velocidad de scroll entre 0 y 9.

–LEVEL: Empezar directamente en cualquiera de los diez niveles que podemos encontrar. (Aunque es recomendable empezar del 0, ya que incluso con éste estaremos varias partidas probando antes de que consigamos pasar por partida al siguiente nivel.)

–PLAYER: Elegir el tipo de nave. Se puede elegir entre cuatro modelos.

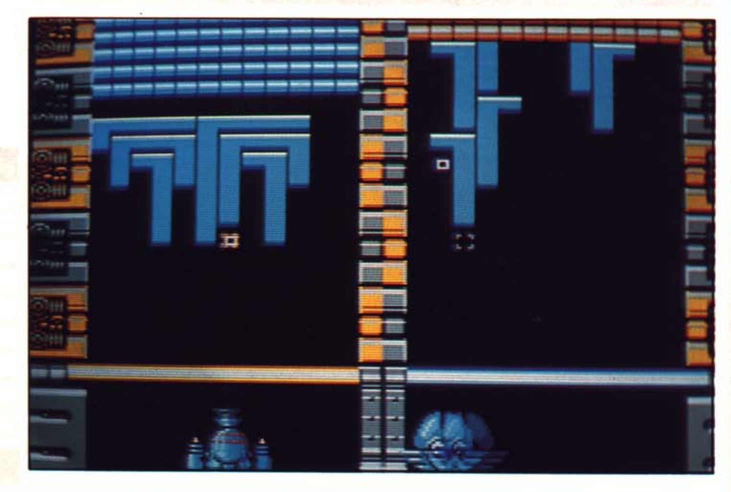
–BGM: Escojer la melodía de fondo, que nos acompañará a lo largo de la partida.

Una vez hayamos pasado todo esto, empezamos a jugar tal y como nos lo hayamos preparado.

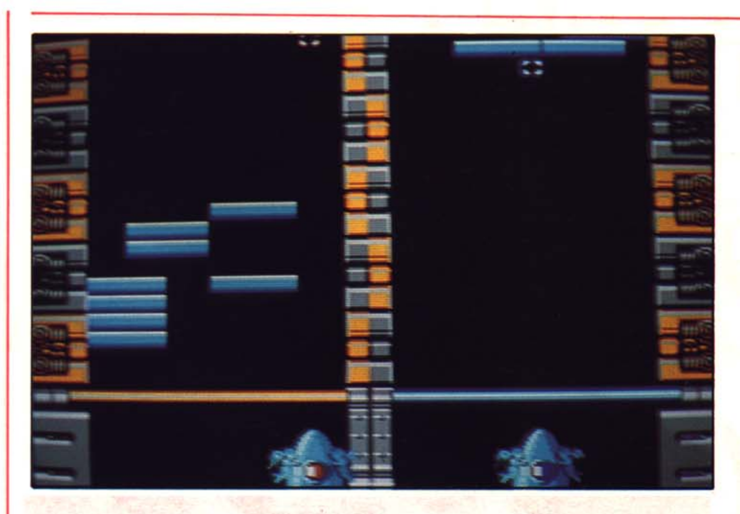
GAME START: OBJETIVO

El objetivo del programa no es otro que ir pasando fases una tras otra hasta que lleguemos al final de todas; pero lo importante no es eso, sino saber cómo llegar al final de cada una.

La superioridad de este juego respecto a otros de líneas similares se hace evidente en partes muy concretas. Creemos que ha sido un acierto el incluir una opción para dos jugadores simultáneos.



● (Taladrar por los puntos en negro) ●



La originalidad de un juego ya sabido no parece un buen precedente. Nos parece extraño que Konami haya versionado su propia réplica de este popular juego...; a veces, los factores comerciales...

PANTALLA

En la pantalla encontramos a nuestra izquierda un pequeño marcador que nos indica los puntos que llevamos en partida (2 players a derecha e izquierda).

La disposición de la pantalla es en vertical, al igual que el scroll es de arriba a abajo. En el centro de la pantalla, en la parte inferior, está nuestra nave. Un poco más arriba de ésta hay una pequeña viga que nos separa de la acción.

Ir cerrando líneas de un puzzle parece sencillo... Sin embargo los argumentos más sencillos, en ocasiones pueden ser los más complicados, aunque también los más atractivos y adictivos.

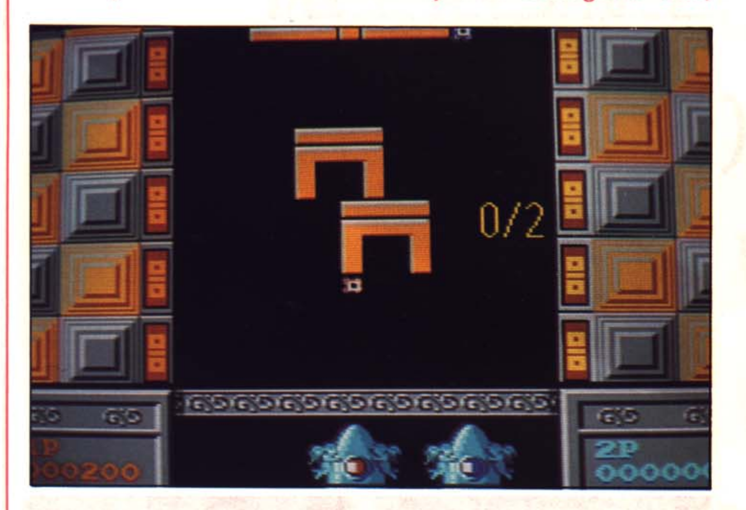
QUE HAY QUE HACER

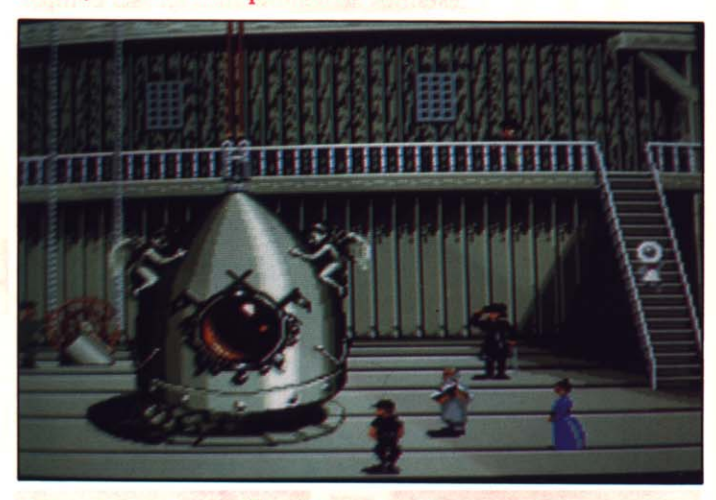
Lo que hay que hacer es transformar con la ayuda de nuestro disparo, las pequeña figuras que hay repartidas por toda la superficie en cuadriláteros.

Una vez hayamos conseguido esto, la figura en cuestión desaparecerá del plano. Y así sucesivamente con todas las que encontremos a nuestro paso.

En el margen derecho van sucediéndose unos números separados por una barra, pues bien, eso significa la fase en que estamos (número de la izquierda), y el nivel de esa misma fase (número de la derecha) que a su vez nos indica lo que nos falta por terminarla.

Cada fase la encontraremos numerada del 0 al 9, cuando lleguemos aproximadamente al nivel */7, encontraremos una figura de color gris. Esa figura hemos de tratarla como a las demás, únicamente con la particularidad de que cuando consigamos hacerla cuadrada, todas las que estén en ese momento en pantalla desaparecerán, estén o no cuadradas.





Todo juego tiene su propia historia. Quarth no iba a ser menos; de modo que, en la misma presentación, se nos irán mostrando las viñetas de entrada al juego: sofisticada presentación que nos recordará algo.

Resumiendo, ese es el juego, luego al final de cada fase encontraremos una figura de color amarillo, que hace lo mismo que las grises; cuando acabemos con ella desaparecerán todas las de la pantalla llegando al final de fase.

TECLAS...

Las teclas que se usan son las típicas, cursores y joystick, y por si tuviésemos un ordenador sin cursores, las teclas S, F, C, y E hacen la misma función. Con la barra espaciadora disparamos, y con la tecla F1 pausamos el juego.

VALORACION:	mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable
Gráficos:	muy bien
Color:	muy bien
Adicción:	inmejorable
Rapidez:	muy bien
Sonido:	muy bien
FX:	muy bien
Presentación:	bien
Originalidad:	muy bien
GLOBAL:	muy bien

NOMBRE: **MR. GHOST**
COMPAÑIA: **SYSTEM SACOM**

FORMATO: **cartucho**
MSX: **2ª generación y +**

TIPO: **Aventuras**



System Sacom es una compañía desconocida para el usuario español de cartuchos MSX. A pesar de todo, en esta producción demuestran que están en la misma categoría que otras grandes compañías de software.

"La excepción confirma la regla". Con este típico refrán podemos catalogar lo que esta compañía ha hecho con Mr. Ghost, aunque son muchos los refranes que podemos encontrar para este juego: "En el bote pequeño está la buena confitura", etc.

Y es que se sigue confirmando lo que siempre venimos diciendo en esta sección, no hace falta ser muy conocido, o tener una gran empresa para hacer buen software.

Y éste es el caso de SYSTEM SACOM, una compañía desconocida por casi todos, pero que por lo que podemos ver, suponemos que si sigue así ya no lo será dentro de poco.

Con Mr. Ghost saltó al mercado para los aparatos de segunda generación, aunque tenemos noticias de que anteriormente había hecho algo para los aparatos de la primera generación, y alguna que otra cosa en el campo de las utilidades.

Este programa no es ni mucho menos novedad, apareció a la venta allá por septiembre del pasado año; lo que ocurrió es que no se sabe muy bien por qué causas no había gustado mucho al público, hasta el punto en que no se podía tan siquiera ni encontrar una copia, y ahora no se sabe por qué se localiza en algunos grandes almacenes.

Como juego no aporta nada del otro mundo, es un arcade con alguna que otra variación repecto a los arcades convencionales.

Un planteamiento sencillo que hace de este juego una delicia para los amantes de los juegos con cierta lógica. Y es que no nos cansaremos de repetirlo: no hacen falta argumentos fantásticos ni cien mil elementos en una historia, para que ésta sea adictiva.



El fantasma de esta historia intenta explicarnos sus problemas, pero ay, amigo, lo que no sabe él es que los usuarios hispano-parlantes no entendemos los caracteres kanji.

PANTALLA

Los tres cuartos de pantalla inferiores están reservados para la acción.

En la parte superior encontramos los marcadores.

Empezando de izquierda a derecha tenemos, HI: que es la abreviación del HI SCORE (puntuación máxima), debajo el SC o SCORE (puntuación de partida); a la derecha, arriba, tenemos el contador de los yens, sumando el dinero que vamos recogiendo. Debajo está el de las vidas, que nos viene representado por un pequeño fantasmilla, que es el símbolo de nuestro personaje.

Y ya para terminar debajo de estos dos se encuentran los marcadores de ATTACK y de LIFE.

Este primero nos marca el poder que

tenemos de ataque, ver TECLAS, y el de debajo nos marca la vida que nos queda.

TECLAS,...

Las teclas de este juego son: cursores, joystick, la barra de espacio para disparar, la tecla TAB para atacar y la tecla de F1 para pausar el programa.

SPACE

El disparo de este programa es un tanto peculiar y su única particularidad es la de entorpecer nuestra labor, ya que el disparo es sumamente incómodo y poco práctico.

A nuestro lado hay una pequeña



A veces determinados escenarios nos recuerdan a los de otros juegos. No se sabe porqué pero notamos cierta familiaridad o atracción que los programadores de Mr. Ghost tuvieron con Golvellius a la hora de terminar este primero.

gota que va todo el camino danzando. Cuando pulsamos SPACE para disparar encontramos que esta gota sale disparada en la dirección en la que nosotros estamos mirando. Ella sola va y vuelve a donde nosotros estamos. El único problema es que lo hace muy lento, y entre que ella va y vuelve, nosotros nos quedamos desarmados.

Da igual que nosotros variemos la posición desde el momento en que disparamos hasta después, ya que la gota nos irá a buscar, allí donde estemos.

TAB

Esta tecla tiene la función al revés. Cuando la pulsemos saldremos nosotros –no la gota–, disparados justo en la dirección contraria a la que estemos mirando (de espaldas) y romperemos las piedras o el ladrillo que se ponga ante nosotros.

Los gráficos son muy buenos, sobretodo los de fondo, si ya no tanto los del propio muñeco y los enemigos –aunque estos no son malos–.

El juego funciona en scroll horizontal hacia la derecha, y una vez hemos pasado la pantalla ya no podemos retroceder.

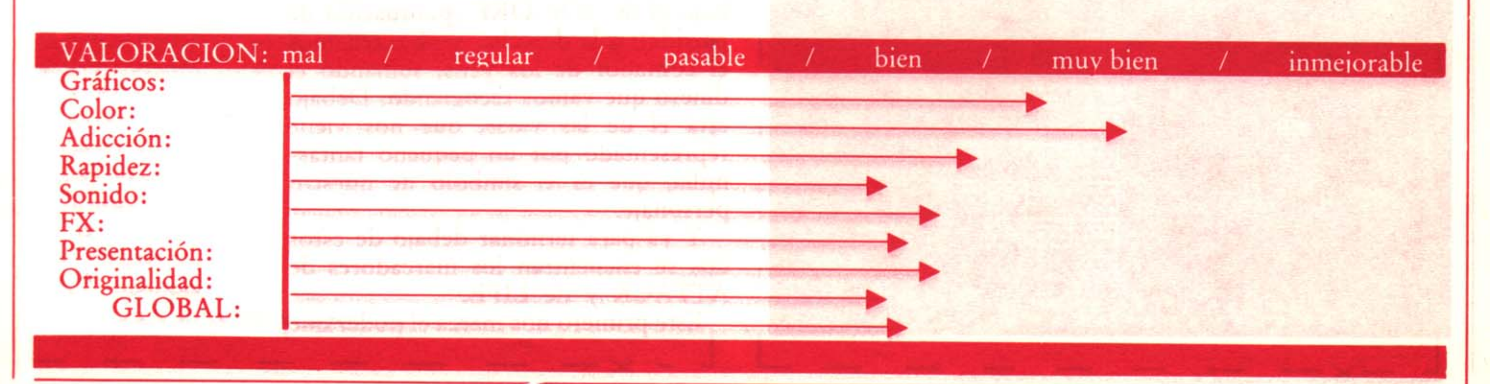
En cuanto a la originalidad, no rebosa mucho, pero digamos que debido a su disparo y a su movimiento lo hacen algo más diferente.



Esperamos estés disfrutando con estos pequeños comentarios que estamos adheriendo a las tres fichas de este mes. En el intento de hacer algo diferente, tanto en la tentativa del color, hemos querido añadir un toque especial a la línea habitual de las fichas mensuales.

El color era algo que debíamos incorporar tarde o temprano a nuestras fichas. Pere Baño tuvo una idea diferente: añadir éste en formato de cromos; bricolage "para que te lo hagas tú mismo".

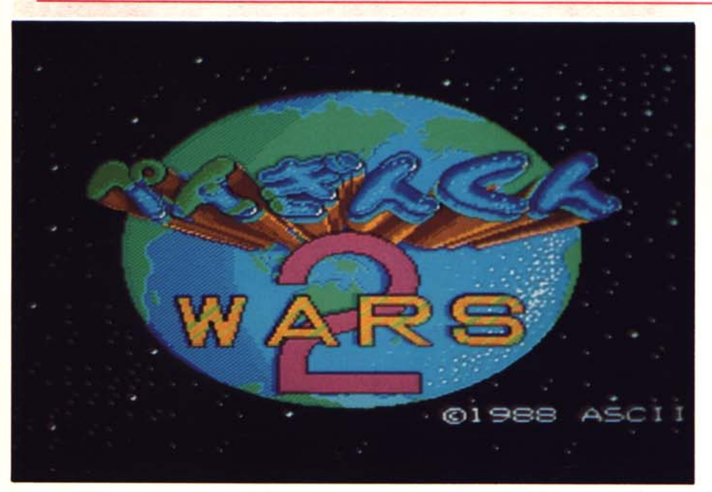




NOMBRE: **PENGUIN WAR II**
COMPAÑIA: **ASCII**

FORMATO: **Cart. 2 megas**
MSX: **2ª generación y +**

TIPO: **Habilidad**



ASCII ha querido aportar su granito de arena con una mascota muy querida por los niños de todo el mundo. Y es que desde siempre la figura del pingüino ha despertado ternura entre los niños y los adultos.

De nuevo vuelven lo pingüinos a ser las estrellas principales de los programas de acción. Recordando al cartucho Antartic Adventure, y más tarde su segunda parte, Penguin Adventure, tenemos Penguin War 2.

Esta segunda parte no tiene mucha diferencia respecto a la primera, ya que sus únicas variaciones están en el planteamiento.

Nada más empezar podemos elegir personaje: elegiremos entre un pingüino o una pingüina.

Tras elegir a nuestro protagonista, en una secuencia animada podremos observar cómo unas hormigas entrán en casa y nos roban a nuestra compañera, sin que ninguno de nuestro esfuerzos sirva de nada para evitarlo.

Aquí empieza el juego, ya que ahora ya tenemos un objetivo: Rescatar a toda costa a nuestro compañero/a.

¿Cuál es el escenario que más nos gusta para el desarrollo de este juego? Recordemos que se trata de un lanzamiento de bolas al bando contrario. Es como jugar a los bolos. Nos viene a la memoria un juego de Amiga muy similar, en cuanto a características, a éste.



EMPIEZA LA ACCION

Debemos buscar entre 5 mundos para encontrar a nuestra pingüinita, y estos son:

–World 1 (País de las flores)
–World 2 (País laberíntico)
–World 3 (País bosquimano)
–World 4 (País del mar)
–World 5 (País de la nieve)

En cada país deberemos luchar un número determinado de veces. Contra más lejos esté el país más veces habrá que hacerlo.

JUEGOS, SETS...

El objetivo de cada partida es pasar las cinco bolas que tenemos en nuestro lado al lado contrario.

Pero del mismo modo que nosotros lo hacemos, también nos las lanza nuestro adversario, que está situado al otro lado de la mesa.

La alegría del pingüino al haber logrado su objetivo es contagiosa. Todos los animalitos espectadores aplauden estas jugadas.



Lo que deberemos hacer es pasarlas todas, pero vigilando que ninguna de las que nos arroja nuestro oponente nos dé a nosotros, de lo contrario estaremos unos segundos inmóviles para recuperarnos del bolazo, y ese tiempo puede ser aprovechado por nuestro enemigo para pasarnos las bolas que le queden.

Además de pasar las bolas deberemos intentar tocarle a él para que nuestra tarea sea más fácil.

TECLAS

La cuestión de las teclas es fácil de manejo. Además de poder –como siempre– usar el joystick, usaremos los cursores y alguna que otra tecla de ayuda.

Con los cursores nos desplazamos

● (Taladrar por los puntos en negro) ●

de izquierda a derecha, y nos agachamos si viene alguna de las bolas enemigas.

Tengo que aclarar una cosa, el hecho de que nos agachemos no quiere decir que las bolas no nos toquen; simplemente sirva para que nuestro adversario no sepa dónde estamos y tan solo se limite a lanzar las bolas a nuestro lado de la mesa.

De todos modos, si estamos agachados y vemos que una bola se dirije hacia donde estamos nosotros escondidos más vale que nos cambiemos de sitio puesto que nos dará y nos quedaremos fuera de combate por un rato.

Para acabar con nuestro, o nuestros oponentes, ya que a veces son más de uno, tenemos sesenta segundos o bien pasar todas las bolas al otro lado.

Si termina el tiempo y aun no hemos acabado, el que tenga menos bolas será el ganador.

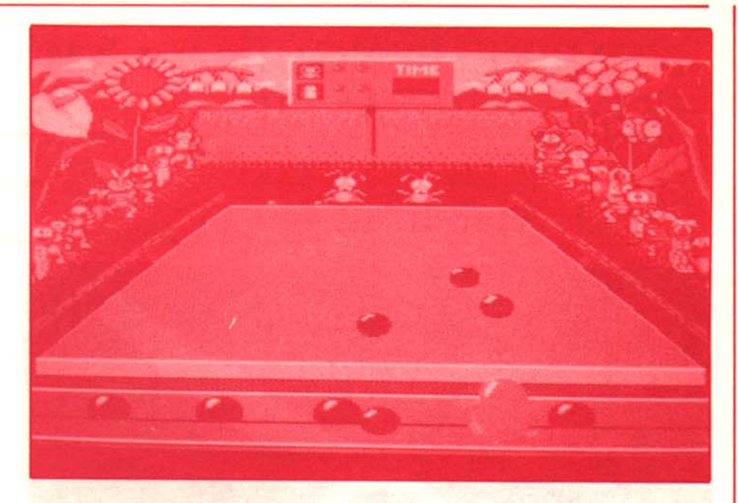


Cabe acordarse de otros juegos con un pingüino de protagonista. Ahí está la saga de Konami: Antartic Adventure o Penguin Adventure. Posteriormente los veríamos aparecer en trucos para la saga Nemesis o en el mismo Parodius.

PANTALLA

Toda la pantalla está reservada para la acción, aunque en el centro de la pantalla, al fondo, aparece el marcador del partido que es donde nos marca los sets que hemos ganado, los que ha ganado nuestro enemigo, y los segundos que quedan para terminar la partida.

Los gráficos son muy buenos, y aunque no sean pasmosos, están al nivel del resto de cualidades del programa.



Sólo en blanco y negro. Y es que no tenemos espacio para más. De todas formas hemos dejado opción para que se completen las fichas con el máximo color.

En cuanto al sonido y a los efectos especiales no son ninguna maravilla. Para lo que el programa necesita, tiene más que de sobras.

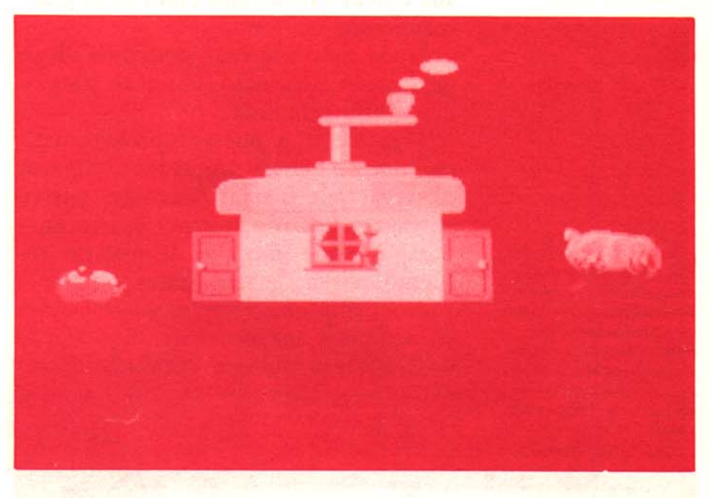
La presentación es un poco escueta pero creo que el propio programa no necesitaba más.

Y ya por último la originalidad sigue siendo alta aunque no en plan explosivo como fuese su primera parte.

En definitiva, es un juego que sin dejar de ser sencillo en cuanto a planteamiento y a modo de empleo, no pierde ni un poco de su gran dosis de adicción y de jugabilidad.

Hay que tener en cuenta que la originalidad también tiene un índice alto.

Los resultados a la vista están. Si os ha gustado el formato de fichas con cromos en color, hacédnoslo saber. Próximamente, dependiendo de los gustos de los lectores, podríamos hacer un nuevo intento. De vosotros depende.



VALORACION:	mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable
Gráficos:	→ muy bien
Color:	→ muy bien
Adicción:	→ muy bien
Rapidez:	→ muy bien
Sonido:	→ bien
FX:	→ bien
Presentación:	→ pasable
Originalidad:	→ bien
GLOBAL:	→ muy bien

Por J. M. Muntané y R.Casillas

INTRUSISMOS, INTRUSISMOS...

Reanudamos nuestra sección con dos nuevos colaboradores, que sin duda, la enriquecerán notablemente.

Pasados los calores estivales, y ya de vuelta de nuestras más que bien ganadas vacaciones (dos meses, dos, sin que apareciese la revista) os presentamos tres nuevas fichas, con dos nuevos intrusos y preparando estamos la segunda parte del delicioso mapa de "Space Manbow", una verdadera joya para sadomasoquistas de la maquetación.

Despegamos con:

–TWINKLE STAR (MSX-Magazine)
–BASEBALL 2 (Konami)
–XAK (Micro Cabin)

Quizás la nota dominante de estos tres juegos sea la adicción, aunque todos ellos sean de géneros muy distintos entre sí. El primero, "Twinkle Star", es un remake de los juegos arcade más convencionales, como el mítico "Knightmare I" de la prestigiosa Konami, que consta de dos tipos de scroll distintos y unos gráficos bastante coloristas.

"Baseball 2", y este sí es un auténtico Konami, constituye una nueva adaptación del primitivo juego basado en el popular deporte americano, que ya apareció para los ordenadores de la primera generación hace unos años. ¿Recordáis el famoso RC-724, con sus diminutos, pero simpáticos jugadores? Que tiempos aquellos, cuando sólo estaban en circulación ordenadores de limitadísima capacidad de memoria y aún más restringida capacidad, por más MSX que fueran...

La tercera ficha de este mes, que corresponde al juego "Xak", es mucho más relajada por lo que respecta a la acción, dado que "Xak" es en sí un juego basado en la estrategia, recordando las aventuras iconográficas.

Presentación casi eterna, a la que ya nos estamos empezando a acostumbrar en este tipo de programas, y de gráficos francamente impactantes. Es una pena que no sean tan espectaculares en un MSX2 como en un plus, pero, qué le vamos a hacer, será cuestión de agenciarse uno... ya.

El que dos nuevos redactores se hayan incorporado a esta sección no significa que se vayan a producir camibos significativos; ésta parcela de la revista seguirá conservando el mismo espíritu que la ha convertido en la niña mimada de los lectores y de todo el equipo que confeccionamos la revista.

Por lo tanto, no tengáis miedo. Van a haber aportaciones de más diversa índole, lo que no quiere decir que no se mantenga el estricto nivel de calidad que se ha convertido en la marca de fábrica del Coleccionable del Japón, o de "Dímelo en Japonés", nombre que le dio Jesús a la sección, en sus inicios.

Seguirá la tónica de la variedad temática. No existe ningún motivo por el que debamos agrupar determinados estilos de programas en una misma entrega; tratamos de confeccionar una sección ágil y de interés para vosotros, que sois los que al final tenéis la última palabra.

Es de una gran importancia el señalar que no cualquier juego, por el mero hecho de provenir del Japón, tiene que merecer un comentario por nuestra parte. Somos selectivos, lo hemos sido y lo seremos, y las fichas, por lo tanto, serán de vuestra entera satisfacción; sabemos que los lectores son siempre los más EXIGENTES. Como nosotros. Por lo tanto, intentaremos daros lo mejor de lo mejor.

Y como muestra, la clave que permitirá llegar a cualquier osado aventurero a la última secuencia de "Knightmare III":

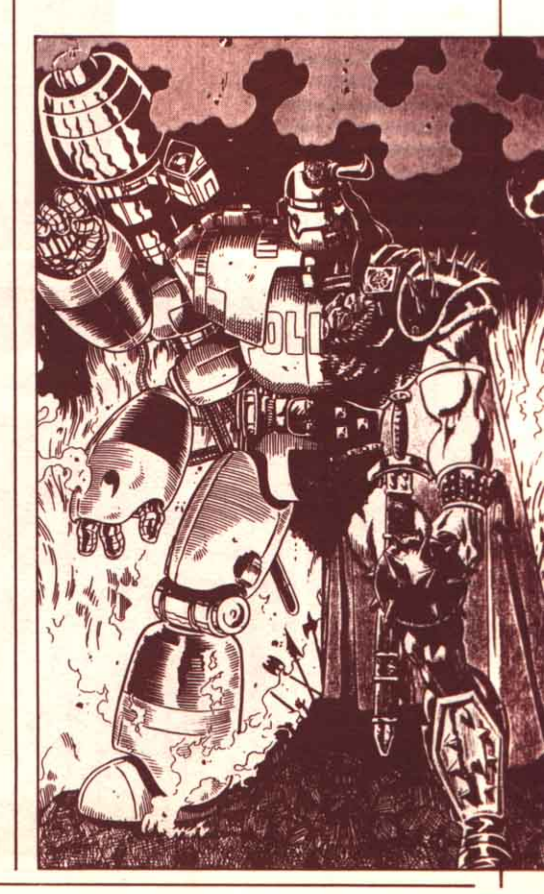
JREU	HQLI	DAHF	BUHP
LTFN	JRQV	FFJH	EEJR
DVHP	LTGA	IKCV	HPLV
FNJQ	BTHK	LQFM	ITBR
GPLR	FMHQ	DTTP	LPRN
JODU	OQXM	NAJQ	PVHO
JTDN	IRDU	FPXG	SFJQ
BVPP	PHKD	JRLV	PNOQ
NL			

Una vez introducidos estos datos, apareceremos a las puertas de un castillo. Y sobran las explicaciones. Lo que tengáis que hacer en el interior del edificio, es cosa vuestra; no os lo podíamos poner tan fácil. Pero os garantizamos que el final merece vuestro esfuerzo.

Para terminar, dos puntualizaciones:

–Primera puntualización: Este mes, no hay direcciones. Descansad por una vez.

–Segunda puntualización: Este mes, no hay agradecimientos, ni "Greetings", que por algo son lo mismo. Nadie nos ha ayudado en esta entrega (ni falta que hace, para chulos nosotros), así que... Somos relativamente modestos, ya que la verdad, nos han auxiliado en la ficha de "Xak".



(Taladrar por los puntos en negro)

NOMBRE: XAK
COMPAÑIA: MICRO CABIN

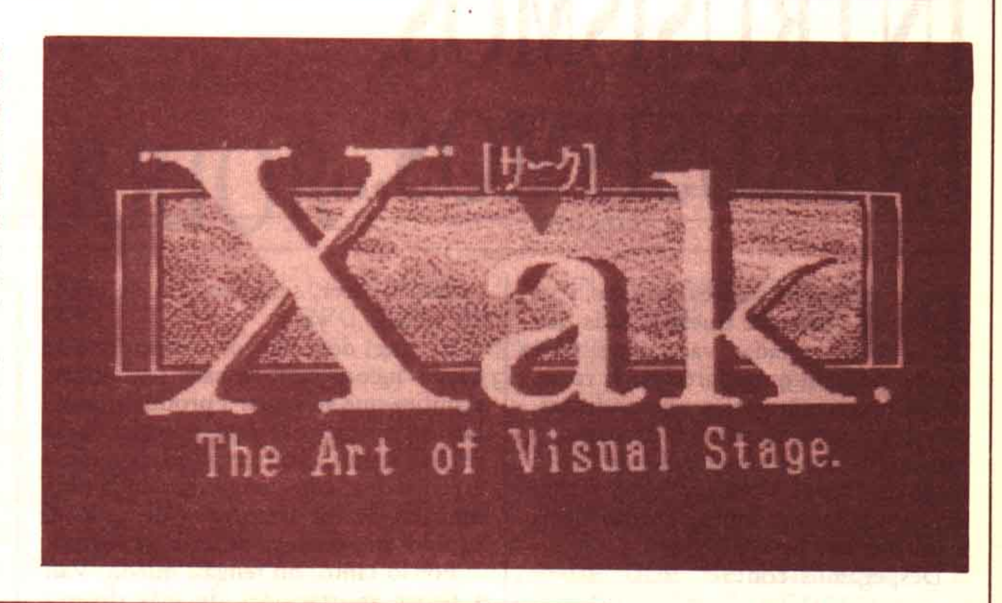
FORMATO: 3 disquettes
MSX: 2 y Plus

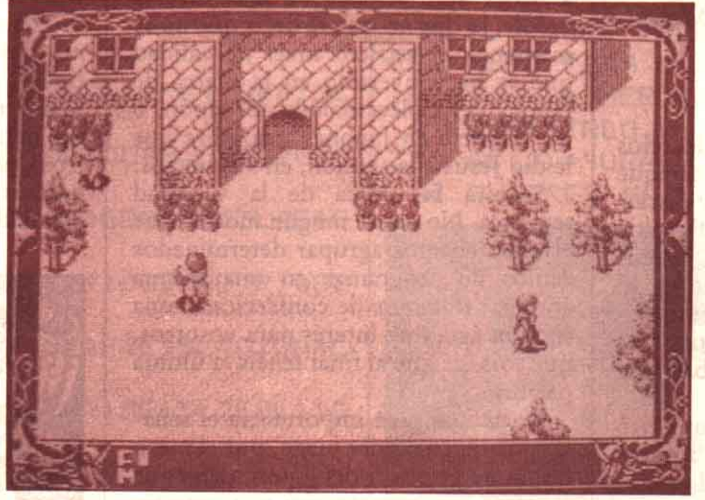
TIPO: Aventura iconográfica

"Xak" es una de las más fascinantes aventuras que han visto la luz en el país del sol naciente. Después de juegos como "The Maze of Galious", "Golvellius II", y especialmente, las tres partes de "Ancient Ys Vanished Omen", esta última producción de Micro Cabin nos sorprende por su gran cantidad de enigmas, sólo resolubles aplicando la más estricta lógica y nuestras dotes detectivescas.

El juego se maneja a través de diversas teclas de función, que son las que os exponemos a continuación en esta tabla:

<F1>: Load
<F2>: Armas
<F3>: Inventario
<F4>: Menú de sistema; se puede alterar el nombre del jugador, la velocidad con que movemos al personaje en acción, así como las distintas melodías que suenan a lo largo del programa.
<F5>: Save; esta opción se puede usar en cualquier momento, pero nunca efectuaremos la grabación en uno de los tres diskettes originales. Utilizaremos siempre un disco virgen para tal fin, en el que se podrán archivar hasta un máximo de ocho sesiones.
<ESC>: Pausa





Para los amantes de las aventuras a través de infinitas pantallas, este nuevo "role playing" les encantará y sorprenderá.

Utilizando diversas teclas de control podremos manejarnos perfectamente por el increible mundo de Xak, asimismo como también se hace necesario el uso de los cursores o el joystick.



Podemos manipular al personaje por el maravilloso y, a las veces, siniestro, mundo de "Xak", a través de las teclas cursoras habituales, así como mediante el joystick.

Los gráficos del programa son relativamente buenos, dado que la perspectiva, a vista de pájaro, no permite el

realizar grandes trabajos, pero en definitiva cumplen con su cometido.

MANUAL DEL JUGADOR

Procederemos ahora a mostraros algunas pistas sobre cuál es el camino a seguir, para llevar a cabo con éxito la misión de "Xak".

–Tras el primer contacto con los habitantes del pueblo, cogerás un objeto, escondido debajo de un banco de la iglesia. Con él, irás a casa de Ellice, donde conseguirás el objeto que te identifica como el héroe elegido, Fearless, así como dinero con el que adquirir todo tipo de utensilios. La cantidad asciende a seiscientas monedas.

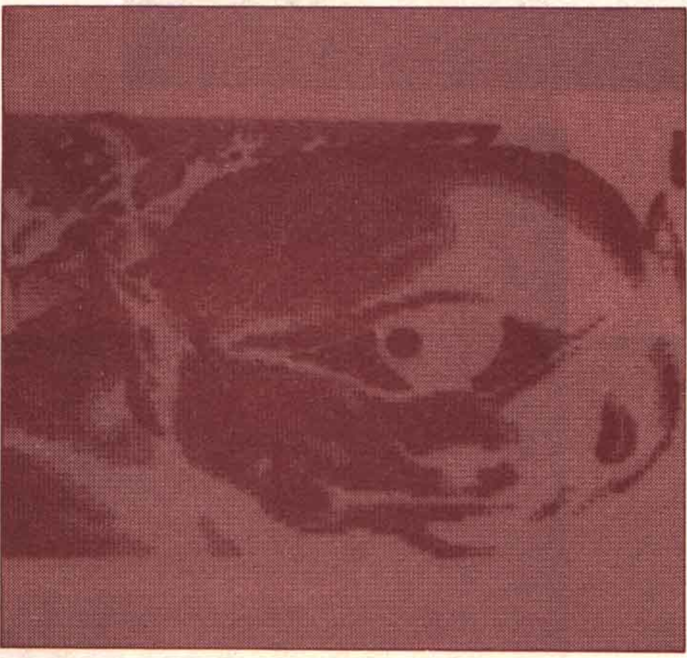
–Habla con todo el mundo. Es aconsejable insistir hasta que los personajes se repitan en sus afirmaciones. Y, después de realizar cualquier tipo de acción, deberás volver a preguntarles, con lo que pueden proporcionarte nuevas ayudas.

–Si en una conversación, se te brinda un menú de opciones con las contestaciones "Y/N", habrá que contestar "No" a los enemigos y "Yes" a los demás, excepto en las tiendas, donde emplearás tu propio criterio de compra.

–Desde el momento en que obtienes un arma, puedes salir de la aldea e internarte en el bosque...

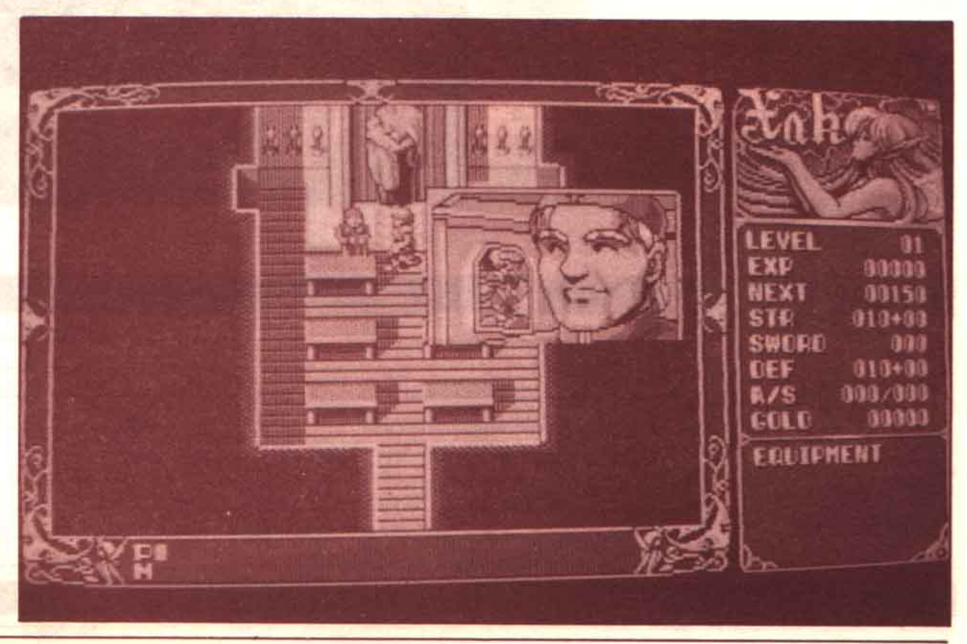
–Encontrarás entonces a una joven herida, a merced de un siniestro monstruo. Nuestra misión consistirá en multitud de acciones más que llevar a cabo, una de ellas rescatar a la chica que hemos mencionado. Si queréis más ayudas, no dudéis en escribirnos. SABEMOS LA SOLUCION COMPLETA, pero no os lo queremos poner tan fácil. Un juego es para jugarlo.

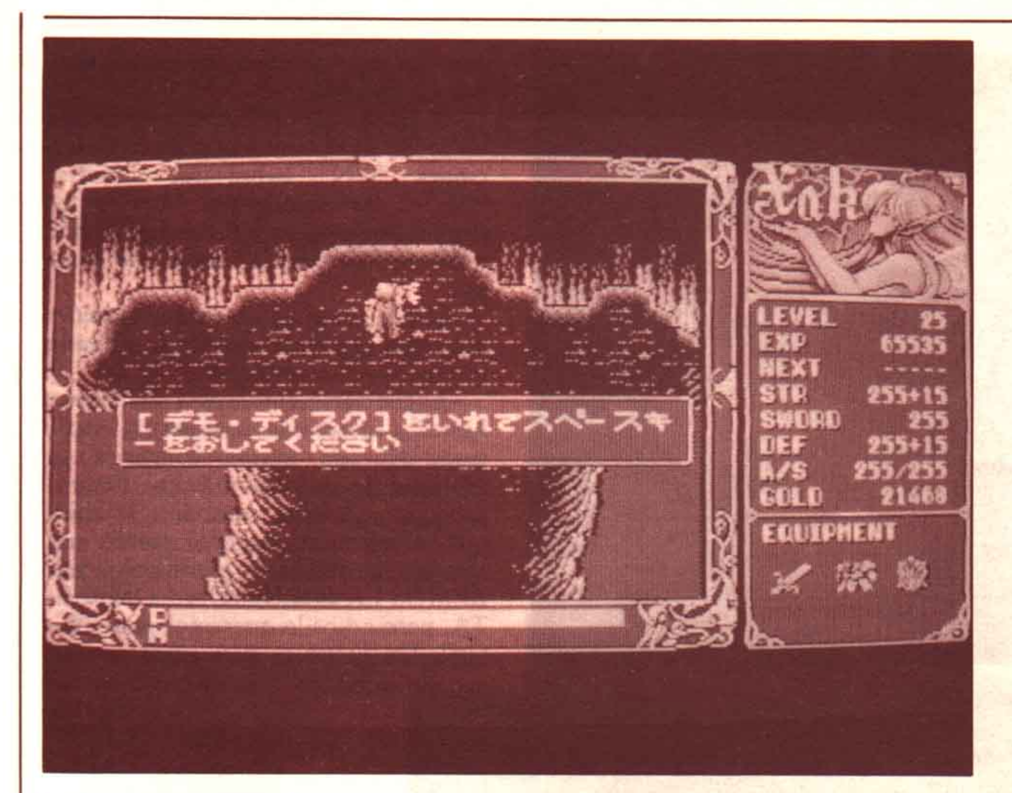




Para aquellos que gustan de disponer de variadas pistas que hagan más fácil la solución del juego, en el texto que se acompaña podrán, como mínimo, guiarse.

Y es que tanto Jesús como Ramón, maestros del videojuego, no han querido ofrecer una solución rápida, aunque el juego quede resuelto gracias a la ayuda de Martos. De todas formas podéis dirigiros a esta sección para cualquier consulta o para que os lleven hasta el final.





Y es que los juegos de "rol playing", poco a poco, han ido ganando adictos entre los usuarios españoles reacios, en principio, a este tipo de juegos dificultosos.

Las fotografías que acompañan a esta ficha dicen más de sí en cuanto a la calidad del programa que mil palabras.



Ah, por cierto, muchas gracias a Francisco Jesús Martos por sus sabios consejos en nuestra árdua andadura por los mundos perdidos de "Xak".

VALORACION: mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable

Gráficos:
Color:
Adicción:
Rapidez:
Sonido:
FX:
Presentación:
Originalidad:
GLOBAL:

NOMBRE: **BASEBALL 2**
COMPAÑIA: **KONAMI**

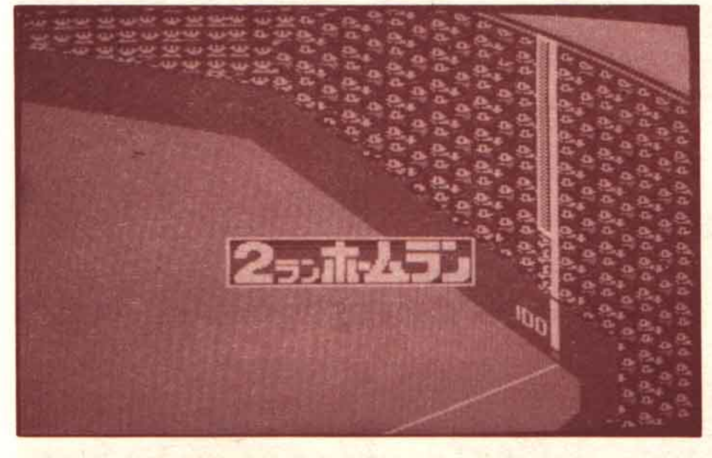
FORMATO: **cartucho**
MSX: **2**

TIPO: **Simulación deportiva**

(Taladrar por los puntos en negro)



Baseball 2 es la segunda parte de un juego que pasó sin pena ni gloria entre los usuarios españoles adictos a los programas de Konami.

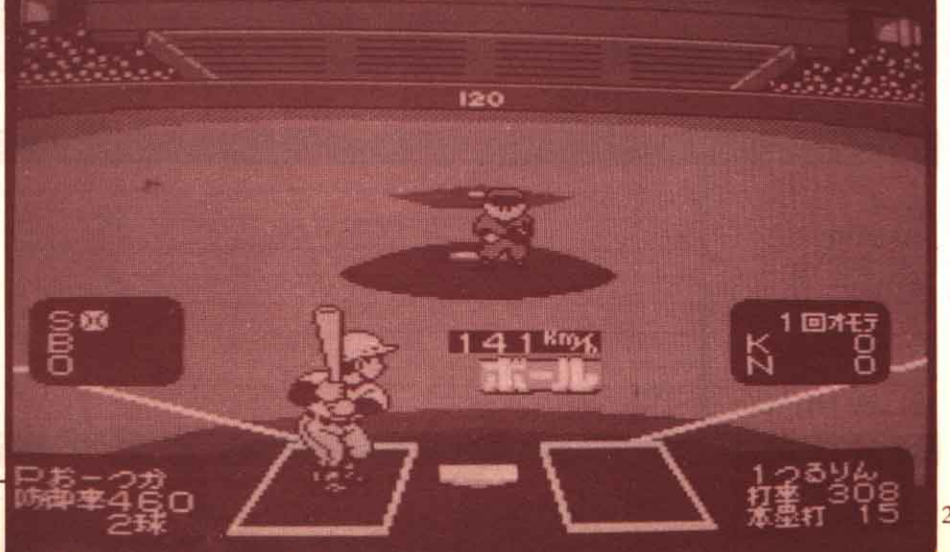


La perspectiva del juego tridimensional rompe una lanza a su favor, dado que podemos seguir perfectamente las maniobras de cualquier jugada que se produzca.

En los albores del MSX, cuando Konami era prácticamente desconocida y los usuarios aún no sabían discernir entre un buen y un mal juego, apareció un cartucho, que no fue distribuido legalmente en España, basado en el deporte americano del Baseball. Y la verdad es que los japoneses parecen tener una extraña inclinación por esta modalidad deportiva.

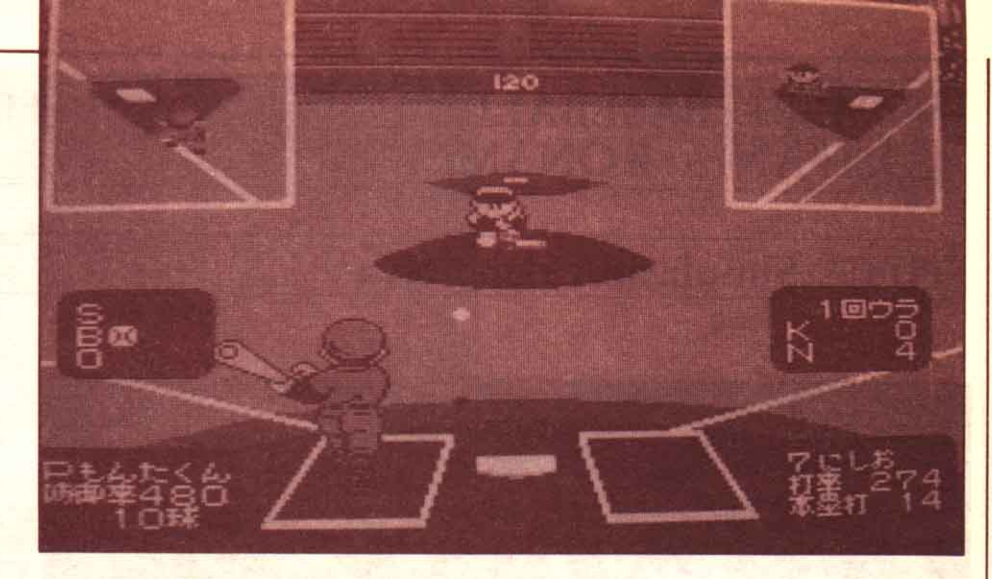
¿Querrán hacerse pasar por los verdaderos inventores de esta disciplina?

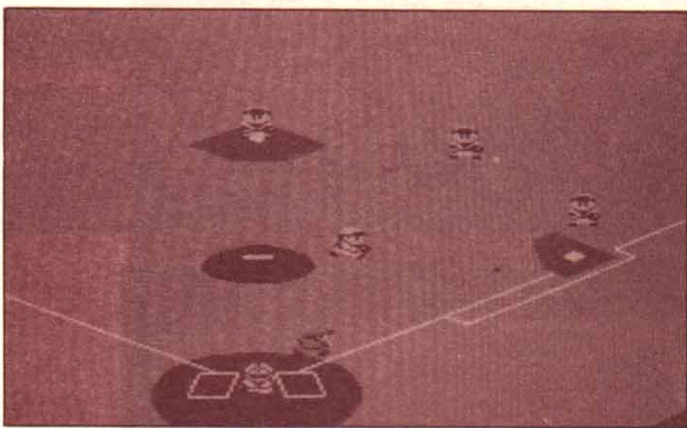
La contestación no es afirmativa, lo que sí quieren es adentrarse en el mercado americano por la puerta grande, es decir, versionando el título para las consolas, que en la actualidad están



dominando el mercado de aquel país.

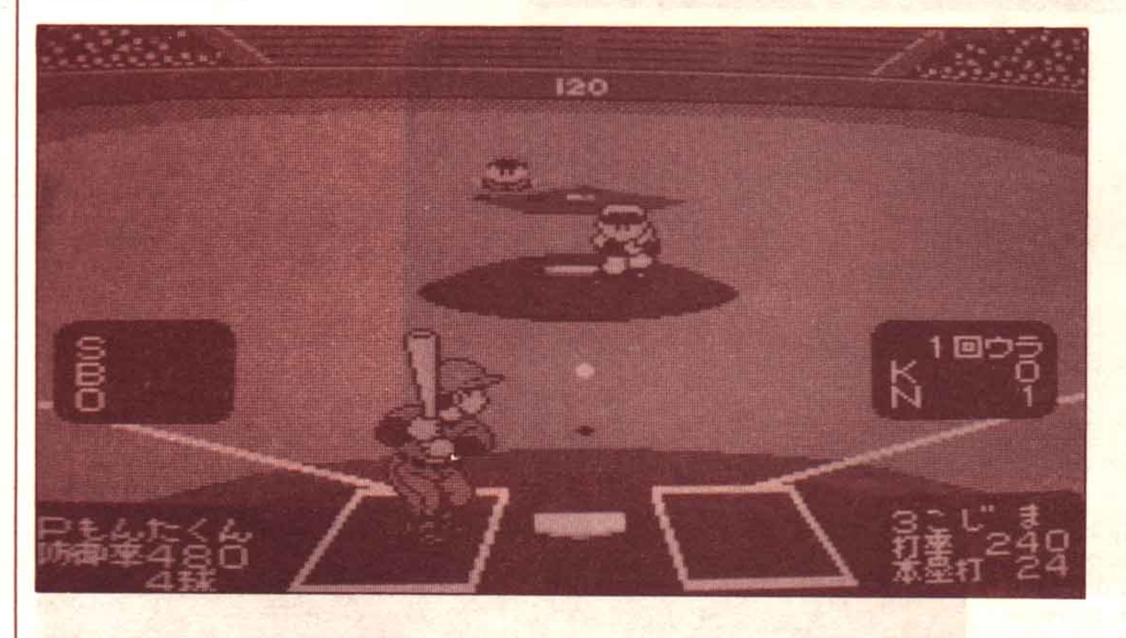
Este programa no tiene unas características muy distintas a sus dos precedentes, el primero de ellos, que ya hemos mencionado, el RC-757, es el más jugable de los tres. No hace ni un año que comercializaron una primera mejora gráfica, en cuanto a efectos se refiere. La pelota sigue un itinerario realmente bien definido, y los rebotes de la misma por el pavimento son de una considerable vistosidad. El realismo es, en definitiva, lo más arraigado en este programa.





Baseball de Konami ya tuvo una mejora gráfica no hace mucho tiempo, con más efectos y otras cualidades.

El resultado gráfico es más que vistoso. Los efectos de scroll quizás son los más que puedan sorprendernos.



Este es uno de los escasos juegos que hemos visto programado para otras máquinas, ni más decir tiene que en las famosas consolas.

VALORACION: mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable

Gráficos:
Color:
Adicción:
Rapidez:
Sonido:
FX:
Presentación:
Originalidad:
GLOBAL:

● (Taladrar por los puntos en negro) ●

NOMBRE: **TWINKLE STAR**
COMPAÑIA: **MSX-MAGAZINE**

FORMATO: **1 disquette**
MSX: **2 y Plus**

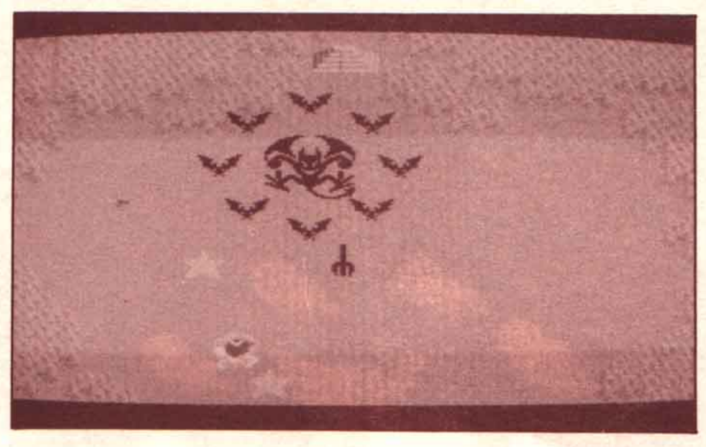
TIPO: **Arcade**



Ha llegado a nuestras manos un más que curioso programa, cuyo autor es un desconocido programador japonés.

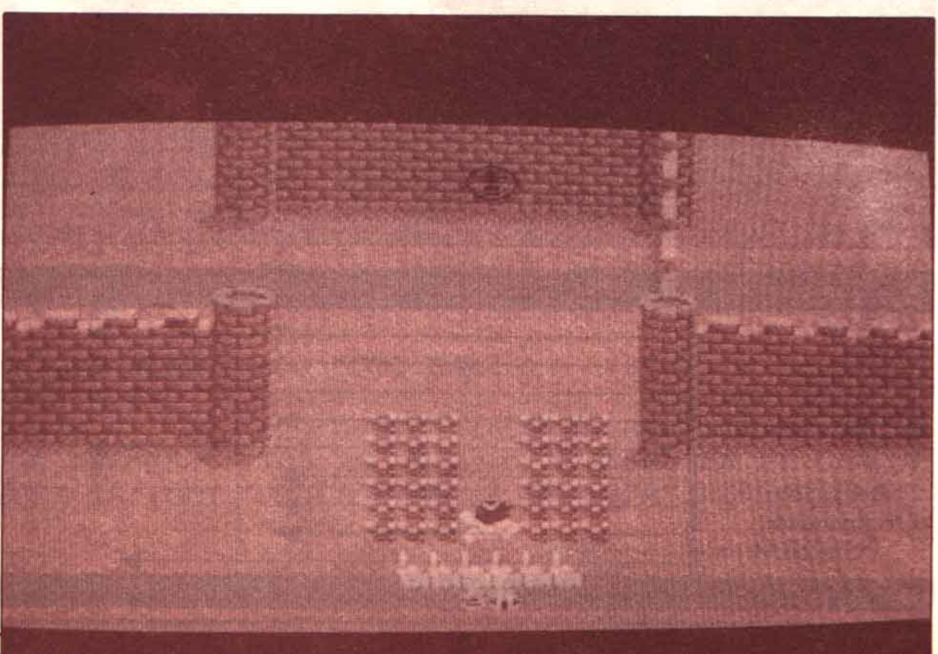
Como viene ya siendo habitual, la tecla de pausa corresponde a <F1>, una manía que, ciertamente, se está haciendo extensiva a casi todos los juegos. Por otra parte, cuando perdamos las tres vidas podremos proseguir nuestro itinerario en el programa en el mismo nivel en que lo abandonamos, mediante la pulsación de la tecla <F5>.

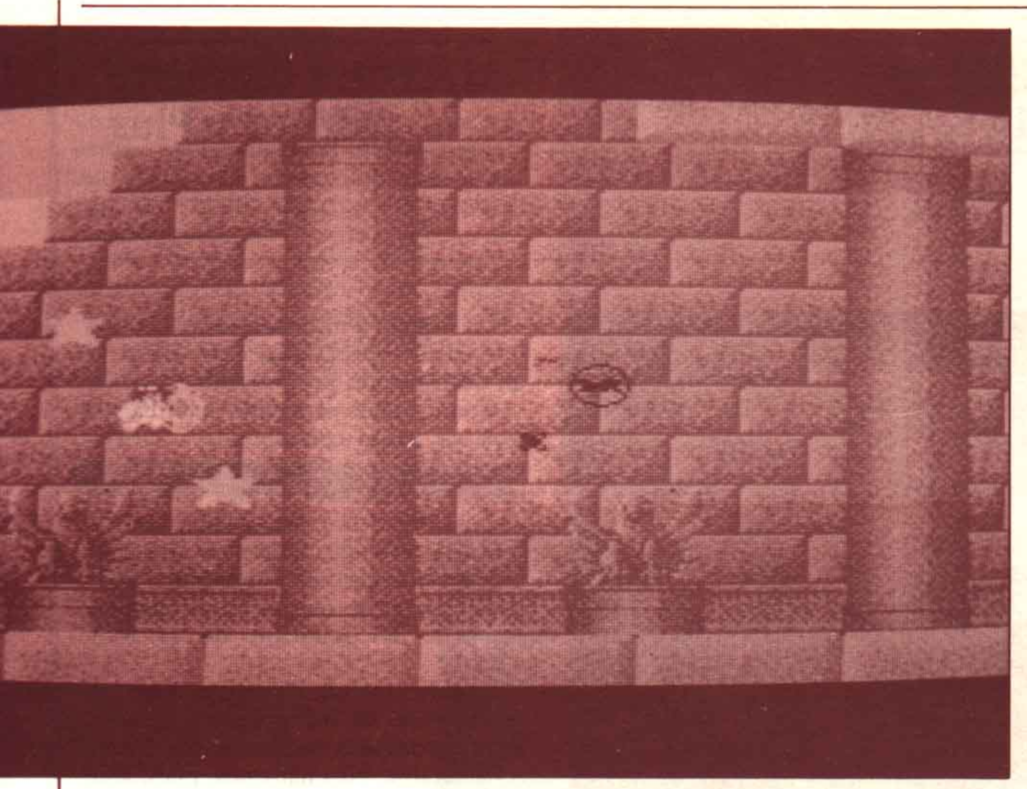
La dificultad de "Twinkle Star" no es excesiva en los primeros niveles, aunque después aumenta de forma considerable. Nos hallamos, pues, ante un juego que respeta las más elementales fórmulas de la adicción, que va constantemente en aumento.



Twinkle star tiene muchos símiles para con otras máquinas recreativas.

Y aunque pueda parecer que este juego es bastante "jugable", lo cierto es que está programado para engancharte primero y complicarte la vida después: los ingredientes justos para una buena actividad.





La calidad gráfica aumenta paralelamente con la dificultad, ya que pasamos de movernos por paisajes muy planos, sin prácticamente ningún detalle, a atravesar templos, cuyas columnas son de un relieve francamente impresionante.

Y es que uno de los puntales sobre los que se asienta el juego es en su presentación, que nos introduce de lleno en una atmósfera semi-mística, con guerreros y monstruos legendarios, parecidos en forma y tamaño a los de la saga "Knightmare".

Además, cabe reseñar la ausencia total de sonido en cualquier ordenador en el que no se cuente con el módulo de ampliación FM-PAC. En caso de que sí poseamos el preciado periférico, gozaremos de una portentosa banda sonora, de la que destaca primordialmente el tema correspondiente al fin del juego.

"Twinkle Star" es, pues, un juego resultón y atractivo. No todo tienen que ser complicadísimas y casi indescifrables aventuras en alfabeto kanji...

VALORACION: mal / regular / pasable / **bien** / **muy** bien / inme**jorable**

Gráficos:
Color:
Adicción:
Rapidez:
Sonido:
FX:
Presentación:
Originalidad:
GLOBAL:

DE TOKYO A BARCELONA...

Uno de nuestros redactores, Jesús Manuel Montané, ha visitado recientemente la capital nipona.

Si alguna característica peculiar tiene esta gran urbe es su enorme tamaño, casi tan grande como sus ansias por mezclar la informática con el ocio; una perfecta simbiosis. En cualquiera de sus grandes, interminables, calurosas calles, uno puede encontrar incontables tiendas y almacenes en los que poder vislumbrar gran cantidad de juegos; muchos de ellos tienen que ver con nuestro sistema, y por su enorme calidad es prácticamente imposible hallarlos en existencia.

Uno de nuestros principales intereses, consistió en conseguir los más innovadores cartuchos de Konami; a tal fin tuvimos la oportunidad de visitar sus enormes oficinas, concretamente el departamento de publicidad, en pleno corazón de Tokyo.

De esta forma, pudimos comprobar que los ordenadores MSX han trascendido ya, en ese país, a la categoría de mito. Konami atesora, como si de piezas fundamentales repletas de arcanos secretos se tratara, los primeros cartuchos que se editaron con su logotipo destinados a nuestro sistema. Nada más entrar en las instalaciones, lo primero que nos sorprende es, precisamente, el expositor que nos muestra estos cartuchos, con el que nos llevamos la primera sorpresa importante. Aunque se nos dice que Dios es eterno, y que por ese mismo motivo nunca tuvo un creador, lo cierto es que la poderosa compañía nipona tuvo que depender, en un principio, de otra gran multinacional, Sony.

Precisamente a través de esta conocida firma, se dieron a conocer en nuestro país algunos de los grandes éxitos de Konami en Japón editados, eso sí, bajo las características fijas particulares y comunes a todo el software distribuido por Sony, igual que en España.

Es tiempo para la nostalgia, dado que los viejos lectores de nuestra revista recordarán con cariño las veladas pasadas luchando con invasores de otra galaxia en "Juno First", o las competiciones deportivas de la saga "Track & Field".

Konami se ha comprometido a hacernos llegar dos cartuchos de extremo valor entre los aficionados, "Game Master 2" y "Metal Gear 2".

En este último caso, cabe recalcar que la segunda parte del conocido programa de la editora nada tiene que ver con "Gryzor", comunmente conocido como "Contra". En cuanto al primero, se trata de una utilidad fundamental, similar al "FM-PAC", estando dotado de 8 canales SCC.

SALUDOS VARIOS

Como podréis imaginaros, una sección de estas características no es nada fácil de llevar a cabo. A pesar de que seamos dos personas las encargadas de haceros llegar la información, contamos con un buen número de ayudas, gentes que forman el verdadero equipo de este coleccionable. Son unos excelentes aliados...

–Francisco Jesús Martos, desde Málaga.

–Sergio Monclús, desde Barcelona.

–Vicente Espada, desde Mollet (precioso lugar, por cierto).

–José Pizarro, también desde Mollet (y ya van dos afortunados).

–Xavier Figuera, desde Sabadell.

–LASP, por habernos proporcionado tanta información. Concretamente la revista japonesa MSX Magazine.

–Y por último, nuestro más querido compañero, "El Monje Trapense", al que animamos desde aquí a que siga con su afición a la informática de videojuegos. Personas tan vitales como él, sólo pueden encontrarse en Bembibre, León.

Muchas gracias a todos ellos, ya que sin su inestimable colaboración, sería absolutamente imposible llevar a buen puerto estas páginas, que cuenta con vuestro apoyo, de eso estamos seguros.



CORREO

Alvaro Tarela Dobardo, desde Santiago de Compostela, se pregunta sobre cuál será la representación gráfica del logotipo MSX en Kanji. Debemos responderle que es estrictamente imposible el expresar el término empleando ese vocabulario, dado que no se pueden escribir estos caracteres al no poseerlos. Por otra parte, este lector hace pública su protesta por la no inclusión de fotografías de los juegos en la sección Bit-Bit. Como Jesús también se encarga de esa parte de la revista, podrá responderte, Alvaro. El problema es meramente técnico, ya que la reproducción de las imágenes no es suficientemente satisfactoria, por lo que hemos optado por las carátulas.

Ramón Ribas Casasayas está más cerca, en nuestra misma ciudad. Quiere saber cómo hacernos llegar juegos originales japoneses, para que sean comentados en el coleccionable. Bien, nada más fácil, sólo tienes que remitir tus cartas a la atención de Jesús Manuel Montané, Coleccionable del Japón. La dirección de nuestra redacción la puedes encontrar en esta revista.

Javier Martínez Castro, nos escribe también desde Barcelona. Le gustaría saber más cosas acerca de un juego bastante novedoso, proveniente, cómo no, del país del sol naciente. Se trata de "SD Snatcher"; pues no te preocupes, en este mismo número puedes encontrar un extenso reportaje sobre el programa.

A Juanjo Marcos, un lector vasco, cabe recordarle eso que se dice de que todos tenemos que ser civilizados y no andarse con violencias innecesarias. El ya nos entiende... y Narcís Bartra, uno de nuestros maquetistas, también.

Victor Manuel Sánchez de Haro, que no es de Haro, sino de Pontevedra, nos propone ampliar el coleccionable usando material de la revista MSX Magazine, lo que es totalmente imposible por problemas de propiedad intelectual.

Francisco Rodríguez, nos escribe desde Tarragona. Posee el "Synthesaurus", y desea obtener las instrucciones correspondientes a este software. No tenemos más remedio que dejar bien claro que nos es totalmente imposible hacérselas llegar, ya que no disponemos del manual y que tampoco sabemos de nadie a quien recurrir. Lo sentimos, Franciso.

Juan José Jiménez, desde Almuñecar, en lugar de hacernos trabajar, nos facilita las cosas. Ya era hora, hombre. Sabe de un truco para "Princess", que consiste en cargar el Sistema Operativo, poner el juego en la unidad de disco, pulsar la tecla "P" y luego "return". De esta forma, accederemos directamente a la pantalla final del juego.

Jose Mari Garay López, de Artzeniega, escribió a T&E Soft, y le mandaron varias hojas informativas de tres de sus últimos productos, "Greatest Driver", "Rune World" y un programa de creación de juegos, respectivamente. Nos pregunta si podríamos traducir el Kanji, pero el primero de la lista fue ya comentado en el coleccionable. En cuanto a los otros dos, si obtenemos más información, os lo haremos saber inmediatamente. Creemos conveniente que un programa que nos permita la confección de nuestros propios juegos constituye una importantísima opción de trabajo; imaginad que vosotros mismos podáis crear maravillas como "Ancient Ys Vanished Omen" y demás...

LAS NOVEDADES DEL MES

Estos son los juegos que encontraréis comentados este mes:

–Ancient Ys Vanished Omen I. (Falcom).
–SD Snatcher. (Konami).
–Samurai. "Goemon". (Konami).

NOMBRE: ANCIENT YS VANISHED OMEN I

FORMATO: **1 disquette**

COMPAÑIA: **FALMCOM**

MSX: **2 sin FM**

TIPO: Aventuras



Este fantástico juego de RPG (Role Playing Game), producido por Falcom, resultará muy adictivo siempre que podamos superar el enorme grado de dificultad del mismo. Su estructura laberíntica complica extremadamente el desarrollo de la acción. Las teclas que tenéis que usar para manipularlo son:

–F1: Para cargar una partida anterior.
–F4: Para grabar la partida.
–SPACE y la tecla I: Para ver armas y objetos.
–S: Para ver el estado de tu personaje.
–ESC: Pausar el juego.

Iniciamos la aventura en el poblado de Ys, tenemos en nuestro poder mil monedas de oro, con las que podemos adquirir la espada y la armadura, esenciales para el posterior desarrollo del juego. Una vez seleccionados estos dos



elementos, dejaremos el pueblo para adentrarnos en una violenta zona, repleta de salvajes monstruos cuya única misión consistirá en acabar con la nuestra.

Cabe hacer una reflexión al respecto; la eliminación de los enemigos no se hace por las vías tradicionales. Si poseemos la espada, no podremos usarla físicamente, simplemente nos dirigiremos al adversario y chocaremos con él, aunque el efecto final será el de una lucha normal y corriente. Al realizar esta acción conseguiremos dinero y experiencia.

Cuando hayamos obtenido el grado 200 de experiencia, se incrementará la energía, aunque de forma casi inapreciable. Estos aumentos serán doblados cada vez que venzamos, hasta alcanzar los máximos niveles.

En el bosque, pasado el puente, hacia abajo y a la derecha hallaremos un lago. En él también a la derecha, observaremos unas pequeñas cavidades. Al colocarnos entre las dos primeras, nos haremos con un objeto. Más arriba, de nuevo a la derecha, podremos seguir el camino hacia otro poblado.

A medida que vayamos consiguiendo dinero, retornaremos a "Ys" para adquirir cualquier elemento que nos sea necesario. Pero volvamos a la aldea a la que nos referíamos un párrafo más arriba; en él habita una bruja, en el extremo izquierdo del mismo. Su función será otorgarnos un nuevo objeto, así como un incremento de 100 en experiencia. El mencionado objeto nos permitirá que una de las estatuas del segundo bosque, en la parte superior, cambie de color, con lo que tendremos acceso a un laberinto.

Dentro del laberinto existen dos cofres. Uno se abre, pero el otro no... todavía. También vislumbraremos una puerta, que tampoco podremos abrir. Para que podamos hacerlo, recurriremos a la vieja del segundo poblado, que nos dará una llave. Con ella accederemos a la habitación que ocultaba la puerta, con unos símbolos en la pared. Si nos situamos debajo de estos símbolos, aparecerá el primer monstruo. Para eliminarlo se requiere la segunda espada y 800 de experiencia. Cuando lo hayamos conseguido, se abrirá la pared, con lo que tendremos que resolver un nuevo laberinto.

Existen en su interior varias celdas, pero no se abren. La pieza fundamental de este nivel son también dos cofres, con dos llaves. Una azul, con la que podremos abrirlos todos, y otra para las celdas. En el interior de una de ellas se encuentra la hija de la vieja del segundo poblado. Nos acercamos a ella y la liberaremos. Observaremos también unos cascabeles; en cuanto nos los pongamos, nuestro destino será el viejo del segundo poblado, quien nos lo cambiará por un anillo, "Power Ring".

El objeto que nos dan en el lago, y el otro que encontramos en el primer laberinto, se los venderemos a una mujer de "Ys". Esta misma persona nos venderá "Wing" y "Mirror", así como otros objetos; le compraremos también un anillo, con el que nos dirijiremos a la taberna de "Ys".

Luego volveremos al laberinto, y buscaremos "Mask of eyes", así como un collar. El collar se lo venderemos a la misma mujer de "Ys". De vuelta al laberinto, nos dirigiremos hacia abajo y luego a la derecha. Buscaremos un pasadizo, la vía de acceso a otro intrincado laberinto, en el que deberemos localizar "Heal-Potion", una llave de color azul, otra de oro y "Silver Shield". Las dos llaves servirán para dos puertas que llevan al monstruo, en el interior de una sala de columnas. Lo eliminaremos haciendo uso de la tercera espada y 12.800 de experiencia. Cuando lo hayamos conseguido, obtendremos el primer libro.

Regresaremos a casa de la bruja, donde obtendremos el segundo libro, momento en el que, simultáneamente, dos árboles del bosque se harán más grandes de lo normal. Subimos al tronco de uno de ellos, y recibiremos información, mientras que el otro nos facilitará la segunda espada.

Luego iremos a una cueva, por encima de los árboles grandes. Nuestra misión será encontrar "Timer-Ring", "Heal-Potion", "Heal Ring", una tarjeta plateada y una llave azul con la punta roja, con la que abriremos la puerta que retiene al monstruo de la cueva, quien se liberará cuando nos acerquemos al cofre. Se trata del enemigo más difícil del juego; para destruirle tendremos que atacar sus pies y su cabeza. Una vez eliminado, conseguiremos el tercer libro.

En la puerta de la izquierda hallaremos dos pedestales, sin utilidad alguna. Volveremos a "Ys"; procederemos a



(Taladrar por los puntos en negro)

entregar la tarjeta plateada a una estatua localizada en la esquina derecha de un muro. Luego, nos encaminaremos hacia el segundo poblado, concretamente al habitáculo de la vieja, a quien leeremos todos los libros. Seguidamente, el objetivo será la casa sita en la parte superior del poblado, justo después de un puente. Entraremos en ella y un hombre nos permitirá la entrada a un nuevo laberinto, con lo que llegaremos al ecuador del juego. No podremos salir de su interior, lo que nos queda de camino lo tendremos que hacer desde este punto. En caso de que dispongamos de "Wing", nos daremos cuenta de que el hombre que nos ha permitido pasar, nos lo ha arrebatado.

Ahora, todo lo que viene son laberintos, cuyas vías de acceso son puertas. Obtendremos "Evil Ring", "Heal Potion" y "Mirror".

No será conveniente ponernos el anillo.

En otro laberinto hallaremos estatuas de tres cabezas, alineadas. Entre ellas se oculta la segunda puerta oculta. Una vez la atravesemos, charlaremos con un viejo. Al salir de una nueva puerta, encontraremos tres estatuas más, que nos capturarán y nos llevarán a una prisión. Hablaremos con una persona que hay en ella, nos acercamos a la pared derecha y conoceremos a otro hombre, con el que también conversaremos, por lo que nos dará un águila.

Si observamos el inventario, nos daremos cuenta de que nos han arrebatado la cuarta espada y el escudo. Han ido a parar a los laberintos, en el interior de los cofres.

Volvemos a la puerta secreta y hablaremos de nuevo con el viejo. Nos cambiará el aguila por un collar, "Blue-Kneckles". Este collar, en caso de que lo seleccionemos, no seremos capturados por las estatuas. De esta manera, podremos continuar sin ningún problema. Daremos con un hombre en una sala, en el rincón izquierdo. Charlaremos con él y luego buscaremos la espada que nos han robado. Buscaremos luego una mantis; eliminándola conseguiremos "Hammer" y el cuarto libro. De la misma forma, deberemos recuperar el escudo, localizado en un cofre, guardado por tres estatuas. Seleccionaremos "Timer Ring" y lo cogeremos sin resistencia alguna. Hallaremos después a una persona que se encuentra después de un pasadizo de columnas. Mantendremos una conversación con ella y rápidamente daremos con una sala en la que disminuye nuestra energía. Correremos hasta una puerta y entraremos; en la habitación se halla otra persona, quien nos hará recuperar la energía tras hablar con ella.

En este punto, sería fundamental grabar la partida en curso y cargarla de nuevo. De esta manera no nos volverán a arrebatar la energía. Seguiremos después hacia la derecha, hasta ver una puerta, donde se esconde un viejo, con el que charlaremos. Luego buscaremos un monstruo en forma de piedra, que tras ser destruido nos proporcionará "Rod". Sin este utensilio no sería posible entrar en el laberinto de los espejos. Cuando destruyamos al monstruo, conseguiremos también el quinto libro.

En el nuevo pasaje localizaremos un cofre, custodiado por un soldado. En su interior hay "Silver Armour"; buscaremos "Battle Shield" y un pasadizo muy largo, pegado a la derecha. Una vez recorrido obtendremos "Heal Potion", y hallaremos un cofre defendido por una estatua de tres cabezas. Para cogerlo, necesitamos "Blue-Kneckles", que nos proporcionará "Battle Armour".

En este punto, pasaremos por un lugar en el que los enemigos saldrán de la pared. En esta zona se encuentra la última espada, "Flame Sword". De nuevo nos enfrentaremos a un laberinto de espejos, en que deberemos eliminar a un monstruo de dos cabezas, una azul y otra amarilla; sólo deberemos agredir a la última de ellas (lo cual, por otra parte, no es NADA sencillo, Bff...).

Suponiendo que llevemos a cabo tal acción, iremos a un puente, con montañas a lo lejos. Una vez atravesado, hay una puerta. Nos pondremos "Evil Ring" y "Blue Kneckles". En el interior existe un objeto, que cogeremos para dárselo a un hombre, que se halla al final de un pasadizo de columnas, que nos lo cambiará por "Blue Amulet", objeto que nos servirá para hacer frente a la prueba de la puerta que hay después del monstruo de las dos cabezas. La abriremos, buscaremos una baldosa con un dibujo, nos pondremos en el centro, seleccionaremos la cuarta espada, el escudo y la armadura, hablaremos con la estatua y se transformará en el último monstruo. Cuando le hayamos matado, presionaremos la tecla "R" y aparecerá un menú dotado de siete opciones. La primera tiene la función de volver al sistema, mientras que las otras seis corresponden a los libros que hemos recopilado. Si seleccionamos la última, observaremos el final de "Ancient Ys Vanished Omen I".



Os habréis dado cuenta de que en los laberintos deberéis acercaros mucho a las paredes para vislumbrar diversas puertas, que de otro modo os será imposible distinguir. Esta norma se aplica tanto a los laberintos como a la cueva.

Ah, se nos olvidaba; "Mask of eyes" es impresdindible para terminar el juego, pues durante su desarrollo existen dos puertas invisibles en caso de no llevar este objeto. Una está en la primera fase de los laberintos y la otra en la segunda.

Os encantará.

VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:					→	
Color:						→
Adicción:					→	
Rapidez:				→		
Sonido:			→			
FX:						→
Presentación:			→			
Originalidad:					→	
GLOBAL:					→	

NOMBRE: **SD SNATCHER**

FORMATO: **3 diskettes + Cartucho SCC**

COMPAÑIA: **KONAMI**

MSX: **2**

TIPO: **R.P.G. (Role Playing Games). Aventuras**

Es extraño pero así ha sucedido. Hemos podido conseguir con anticipación la segunda versión de "SD Snatcher", antes que la primera. Se dice que la primera es conversacional, con reminiscencias a "Shalom". Y es que la primera versión de "Snatcher", versión disco, no ha podido ser adquirida por ningún importador nacional. Apareció a mediados del 89, pero seguimos estando a la espera de que Konami nos haga llegar esta primera parte, dado que a pesar de su argüible antigüedad, sigue siendo de un enorme interés.

Vamos allá. Una vez introducido el cartucho SCC, así como el disco A, ponemos en marcha nuestra unidad y, en cuando se haya terminado el proceso de carga, en caso de no pulsar "Space", aparecerá una presentación del juego; en ella se nos narrará la situación sobre la que se desarrolla la trama del programa en japonés, claro está. Lo único que veremos en inglés serán algunas letras sueltas, como nombres de armas muy concretas, y otros muy concretos, que ya iremos viendo sobre la marcha.

Una de las particularidades de "SD Snatcher" es que el staff aparece ya al principio del juego. Lo cierto es que esta secuencia debería de repetirse en todos los programas japoneses, por el alto grado de complejidad. Pero como no es así, y en esta ocasión podemos leer sus nombres para admirarles, deseamos hacer constar a los miembros del equipo de la firma nipona. Ahí van:

Produce (Producción): Yutaka Haruki.

Planning (Guión): Yoshihiko Ohtea, Hideo Kojima.

Mechanic Design (Diseño Mecánico): Masashi Sakurai.

Character Design (Diseño de Caracteres): Tomiharu Kinoshit, Kayo Yoshimoto.

System Program (Programa de Sistema): Hideo Shiozaki.

Game Program (Programa Central del Juego): Toshiya Adachi, Tomohiro Ishimoto.

Sound Effect (Efectos de Sonido): Kazuhiko Uehara.

Music Compose (Composición Musical): Masahiro Ikariko.

Gracias a todos estos maestros de la informática de videojuegos, por permitirnos adentrarnos en mundos tan sugerentes como el de "SD Snatcher". Sólo cabe esperar que sigan en la misma línea de MAXIMA calidad.

Pero volviendo al juego, uno de sus máximos atractivos es Kobe. Llegamos a esta deducción, dado que se pueden vislumbrar, a la izquierda del "Junker", nada más ni nada menos que las oficinas de Konami. No sabemos si podremos entrar en el edificio, pero si alguien lo consigue, desde luego que será una experiencia digna de ser contada. Pero bueno, eso queda para más adelante.

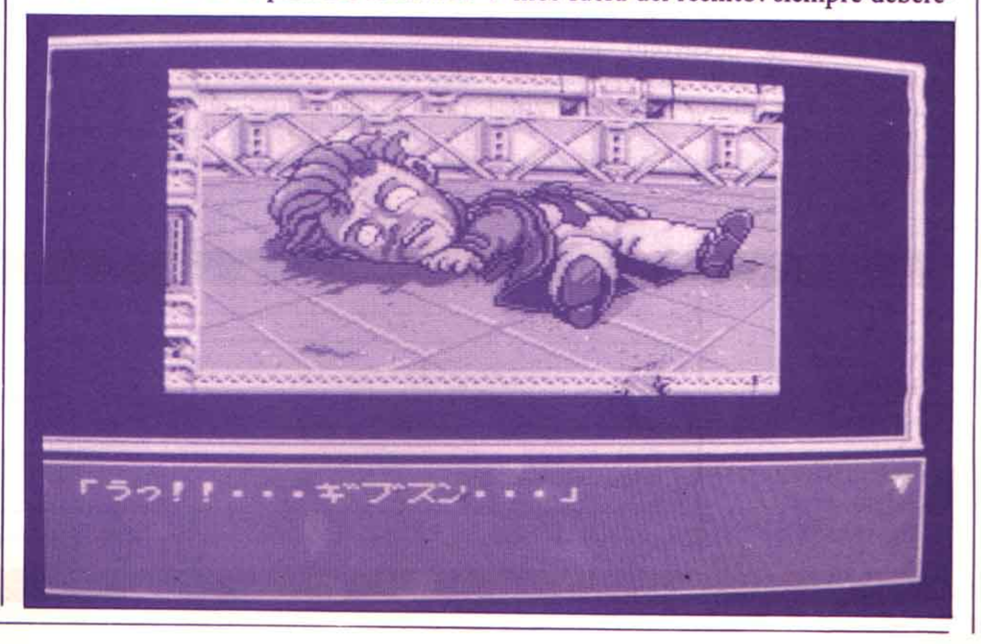
En cuanto aparezca el típico logo de Konami, pulsamos "Space" y contemplaremos un menú con dos opciones. La primera es para dar inicio al juego, con unas explicaciones muy extensas, mientras que la segunda tiene la utilidad de cargar una de las diez partidas que se pueden grabar en un disco aparte. Cualquier formateo a doble cara puede servir a tal fin.

Una vez nos hayamos decidido a empezar, podremos introducir nuestro nombre en caracteres Katakana, que no en Hiragana. Después, vislumbraremos largas explicaciones sobre nuestra misión, las que, una vez terminadas, nos conducirán a la primera secuencia de acción del programa; en ella un coche nos dejará al lado del "Junker".

En el interior del edificio existen cuatro salas. La primera es la oficina, en la que tendremos que hablar con la chica. En la segunda está nuestro jefe y un objeto, a su izquierda. También charlaremos con él. Al hacerlo, obtendremos quinientas monedas de oro.

En la tercera, los protagonistas son una chica rubia y un robot. La chica nos dará cinco unidades de vida, para usar a nuestro gusto, siempre que estemos bajo el dominio del enemigo. El robot, por su parte, hace las veces de enfermero. En cuanto precisemos repostar energía, él nos la proporcionará absolutamente gratis.

En la cuarta habitación hallaremos dos hombres. Uno de ellos nos dará un transmisor y una pistola; la misma persona nos proporcionará el armamento que precisemos, aunque eso sí, deberemos comprarlo con el dinero que obtengamos eliminando a un sinfín de enemigos. El otro hombre no realizará ninguna acción física, pero nos facilitará el que podamos abrir una puerta a la izquierda. Una vez realizada esta acción, podremos usar la nueva habitación como almacén para nuestro armamento. Cabe destacar que no podemos cambiar de arma mientras estemos fuera del recinto: siempre debere-



(Taladrar por los puntos en negro)

mos permanecer en su interior para una maniobra de este tipo. Sólo podemos llevar encima tres armas y tres bombas o minas.

Volvemos a la habitación del jefe. Allí encontraremos a nuestro compañero de fatigas. Cuando hayamos hablado con los dos personajes, nuestro compañero saldrá del edificio en busca del coche. Le seguiremos sin mayores dilaciones hacia la zona conflictiva, concretamente a los muelles, donde él se despedirá y se inmersará en la zona 2. Nadie nos ayudará en la zona 1.

En este momento salvaremos la partida en un diskette formateado a doble cara. Después, iniciaremos la fase destruyendo a cuantos enemigos se nos pongan por delante, con lo que ganaremos en experiencia para nuestra energía y en oro para comprar armas.

A partir de aquí será vital el correcto uso de las teclas de función, que son las siguientes:

–F1: Pausa.
–F2: Grabar.
–F3: Cargar.
–"Graph": Anular operación. Cuando mantengamos una conversación con alguien, se volcará en pantalla más deprisa de lo normal.
–"Space": Inventario y Status.

Entre los dos bunkers hay un poste azul. Su utilidad es la de llamar al coche para que se desplace hasta el punto que hayamos ocupado o al "Junker" (de vuelta al principio). Una vez en el interior del primer bunker nos sorprenderán varios enemigos, muy feroces, por qué no decirlo. No tenemos mucha energía, por lo que se complicará extremadamente la operación de eliminarles de uno en uno.

La situación es un poco delicada; cuando nos apresa un enemigo el juego cambia de perspectiva de gráfica. Desaparece el mapa y nuetro agresor aumenta de tamaño, con lo que se pierde en velocidad de desarrollo, pero se gana en calidad visual, muy distanciada a la del entorno habitual. Sin embargo, su función es idéntica.

Cuando se produce un ataque, aparece el Status del oponente, así como un menú de cinco opciones:

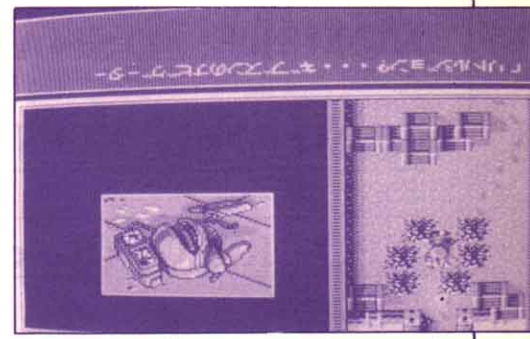
–Attack (Ataque): Para defendernos del enemigo manualmente.
–Metal (Automático): Podremos realizar la misma acción de antes, pero dirigida artificialmente por la computadora. Podremos acceder a esta opción siempre que hayamos eliminado a un enemigo con "Attack".
–Drug (medicina): Estas cápsulas nos facilitan el recuperar nuestra energía. Por otra parte y una vez seleccionado "Drug", observaremos dos objetos más, sin uso por el momento.
–Option (Opción): Para desarrollar minas o bombas.
–Escape (Abandonar): Para evitar el roce físico con el enemigo.

Una vez elminados todos los enemigos de la zona 1, localizaremos una mina en la parte superior. Deberemos activarla, y encontrar la salida sin bajar las escaleras, que tiene forma de ventana. Cuando la hayamos atravesado, el complejo volará en mil pedazos.

En caso de tener poca energía regresaremos al "Junker" para que el robot sane nuestras heridas, para luego internarnos en la zona 2 y atravesar sus intrincados pasadizos. En su interior hay de todo, aliados y enemigos. El camino a seguir lo marcan las huellas de nuestro compañero en el suelo, pues hay una gran cantidad de minas dispuestas a estallar si nos apartamos del sendero marcado.

En caso de que superemos esta secuencia, accederemos a una sala en la que diversos enemigos montan guardia alrededor de un objeto, roto. El destrozo se ha producido durante la lucha de nuestro compañero con los centinelas.

Como es lógico en situaciones violentas, ha habido sangre, más concretamente la de nuestro amigo. Deberemos seguir su rastro. Por los diversos pasadizos daremos con varias cajas, con dinero, munición, energía... en su interior. También localizaremos a un sabio, que nos dará una llave, fundamental posteriormente.



Otro pasadizo nos conducirá a la guarida del primer monstruo, que surgirá de un muro. Una vez eliminado, pasaremos por el agujero que ha hecho la bestia al pasar, en cuyo interior hallaremos el cuerpo de nuestro amigo, sin vida, y a su asesino, quien le ha degollado y huye al vernos. Está fuera de nuestro alcance el atraparle.

Dejaremos la zona 2 y volveremos al "Junker". En su interior, todo es desolación; la pena de los miembros del cuerpo secreto por la muertes de nuestro amigo es indescriptible. El jefe nos pedirá que visitemos a la mujer del difunto, dada nuestra relación con la pareja. Vaya faena...

La residencia de la viuda está a la derecha del "Junker", flanqueada por una gran cantidad de enemigos. Hablaremos con la mujer, que llorará desconsolada la pérdida de su esposo, a la vez que hace mención de unas notas, en el despacho de nuestro viejo amigo. Deberemos leer atentamente este manuscrito. Los de Konami son, sinceramente, de lo que no hay; van y colocan en la habitación un MSX2+, el cual funciona. Al ponerlo en marcha, recibiremos un mensaje. Si registramos las notas de la mesa, hallaremos dos importantes misivas más.

A la salida, los enemigos se habrán ocultado. Pero atentos, ya que a partir de aquí, es cosa vuestra llegar al final de "SD Snatcher"...

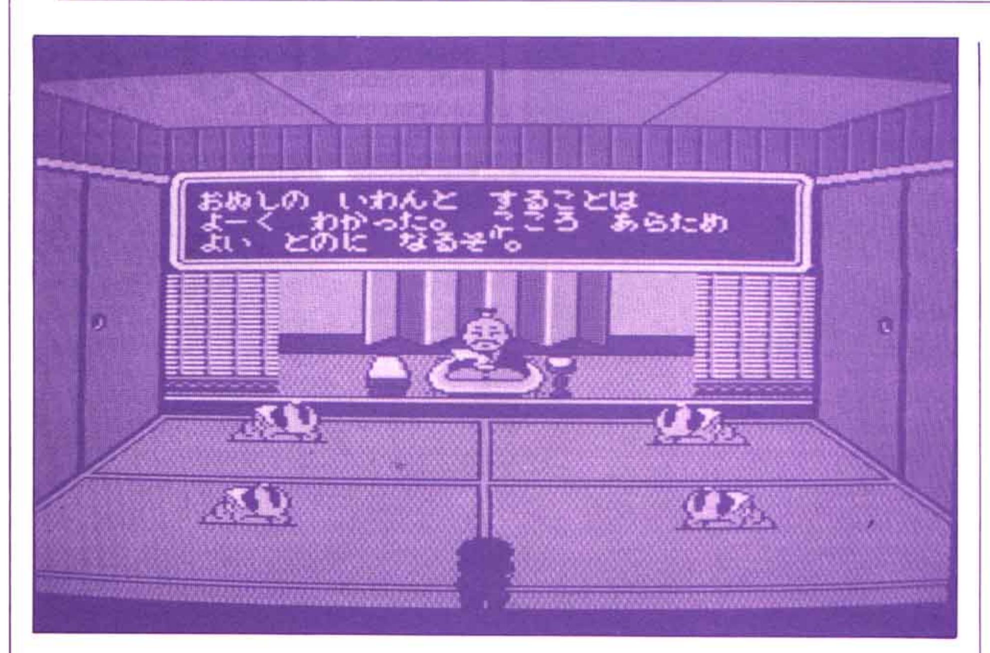
Se trata de un megaprograma, con muchos otros secretos; lo que os hemos expuesto hasta ahora es sólo una pequeña muestra del potencial de este juego.

VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:					→	
Color:						→
Adicción:						→
Rapidez:					→	
Sonido:				→		
FX:						→
Presentación:			→			
Originalidad:						→
GLOBAL:					→	

NOMBRE: SAMURAI (GOEMON)
COMPAÑIA: KONAMI

FORMATO: Cartucho
MSX: 2 (RC-748)

TIPO: Videoaventura



Gracias a Discovery Informatic por habernos cedido una copia de este juego, que esta empresa distribuye para nuestro país. Lamentamos el que no hayan podido poner en circulación un mayor número de cartuchos, como sí ocurrió con "King Kong 2" o "Shalom".

Nuestro héroe es un pequeño samurai, que sin embargo deberá ser de lo más "matón" para poder superar con éxito 49 fases. Y es que todos nos creíamos que eran sólo 7, es decir, que la aventura se daba por finalizada al llegar al templo... pero no es así. Sí son 7 fases, pero divididas, cada una de ellas, en siete niveles. En total, 49, en progresivo nivel de dificultad.

Podemos acceder a las distintas secuencias mediante passwords, que podremos introducir al aparecer el logotipo de Konami. Pulsaremos entonces "Ctrl" y recibiremos la orden, en japonés, de teclear un password de nueve palabras en Hiragana. En caso de poseer "Game Master" o "Q-bert"; introduciremos cualquiera de los dos cartuchos en el slot-2 del ordenador, con lo que obtendremos un máximo de 99 vidas, que sólo podremos utilizar en la primera fase. Por otra parte, si tenemos "Game Master 2" podremos acceder a la pantalla que queramos aunque, eso sí, sin vidas ni objetos.

Es muy fácil teclear erróneamente los passwords, ya que los símbolos Hiragana son muy parecidos entre sí.

A fin de superar los niveles, dispondremos de diversos objetos; lo primero es conseguir las tres zapatillas para desplazarnos velozmente.

Quisiéramos incluiros reproducciones de los caracteres, pero hemos podido comprobar que tanto en el Sony 700, el Phillips y el Panasonic MSX-2+, los Hiragana cambian de posicionamiento en el teclado.

A fin de superar los niveles, dispondremos de diversos objetos; lo primero es conseguir las tres zapatillas para desplazarnos velozmente. Luego, nuestro principal interés se centrará en el tirachinas, el cual obtendremos tras saltar encima de un paquete, del que saldrá disparado un gato, que atraparemos y nos proporcionará la preciada arma. Sin ella será prácticamente imposible acabar con algunos enemigos.

Este es el listado de los objetos principales:

–Reloj de arena: Nos dará tiempo.

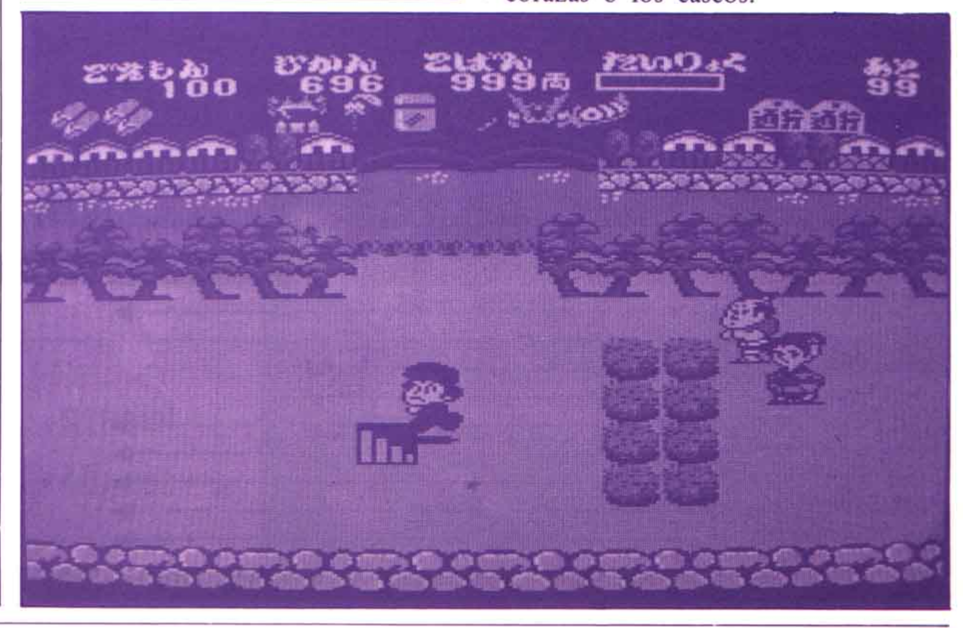
–Sombrero rojo: Los pájaros también nos atacarán. Nos defenderemos de ellos mediante este objeto.

–Mapa: Imprescindible para los laberintos.

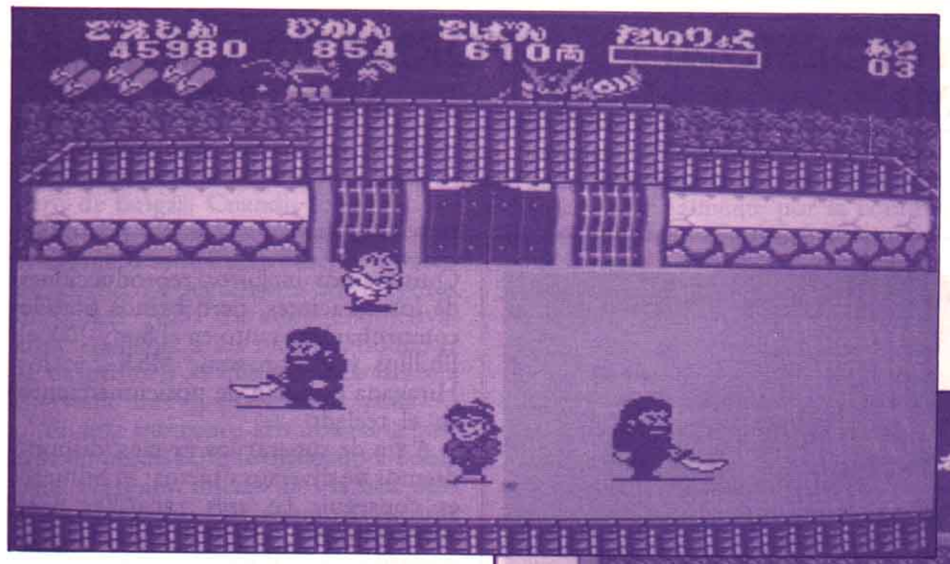
–Vela: Generará la luz suficiente como para poder ver en el interior de los pasadizos.

–Llave maestra: Formada por tres llaves más pequeñas, que también debemos conseguir. Su localización en pantalla, para que podamos saber si las poseemos o no, está el extremo superior derecho.

Existen otros elementos, que no tienen tanto protagonismo, pero que nos serán también de ayuda, como las corazas o los cascos.



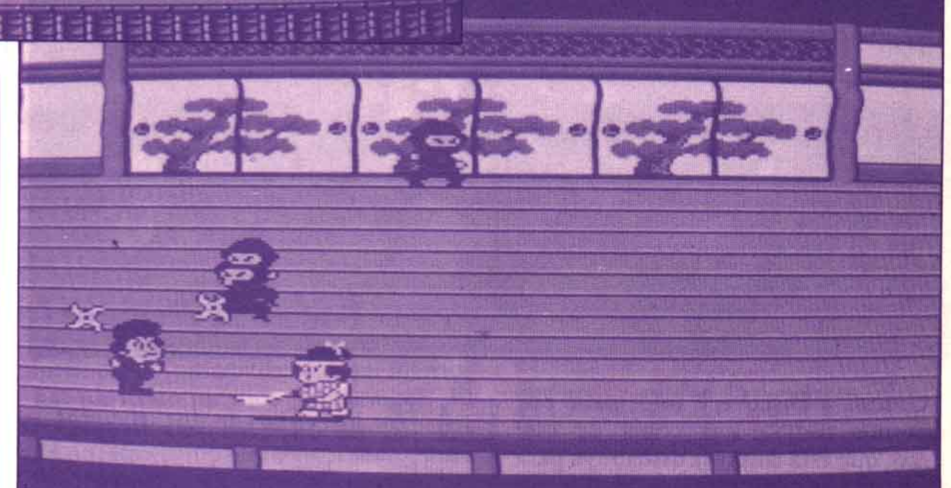
● (Taladrar por los puntos en negro) ●



de máxima utilidad, como dinero, armas o energía.

El límite de tiempo marcado por el juego para poder terminar cada misión es de 700 segundos. Si se rebasa este límite sin éxito, moriremos.

En los pasadizos ocultos también hay objetos vitales, como las cajas de oro, verdaderas panaceas a la hora de comerciar. En algunas tiendas hallaremos comida; una vez ingerida hará que recuperemos energía.

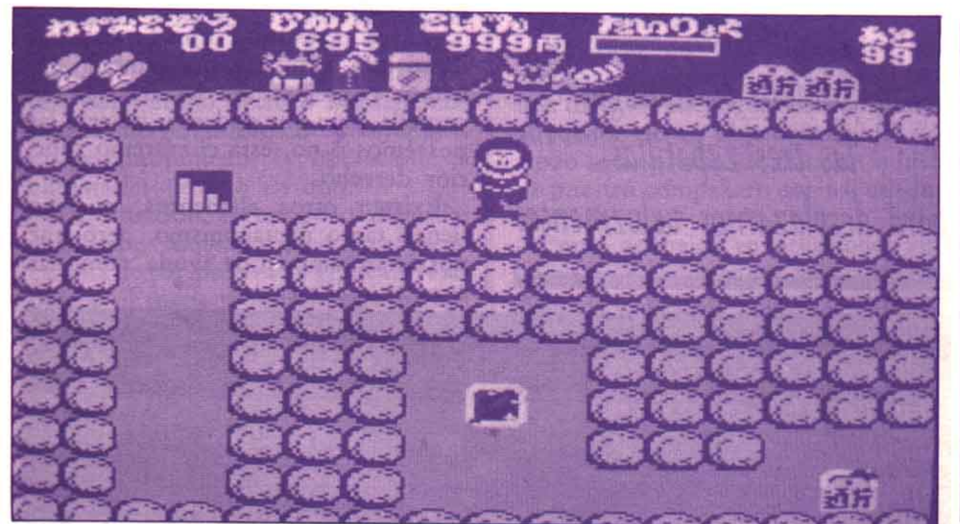


Una vez obtengamos las tres llaves mencionadas anteriormente, deberemos buscar la puerta que nos llevará a la fase siguiente.

Lo que viene a continuación es la relación de las teclas de función:

–F1: Pausa.
–F1 y F2: Password. Sólo accederemos a esta opción una vez por nivel.
–CTRL: Salto.
–Cursores: Movimiento del personaje.
–"Space": Disparo.

Los laberintos valen 900 unidades de oro. En todos ellos hallaremos objetos



Al osado aventurero que nos entregue el password de la fase 49, le obsequiaremos con una cinta MSX, y también nos haremos eco, en estas páginas, de su hazaña.

VALORACION: mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable

Gráficos:
Color:
Adicción:
Rapidez:
Sonido:
FX:
Presentación:
Originalidad:
GLOBAL:

SOLID SNAKE ES LO NUEVO DE KONAMI. ¿QUIERES SABER MAS?

De ser así, no te pierdas las siguientes páginas, donde podrás descubrir algunos detalles sobre esta última producción de la todopoderosa Konami. Que promete, y mucho además.

Gracias a LASP, quen os ha entregado el número más reciente de MSX Magazine, la fastuosa revista japonesa dedicada íntegramente a nuestro sistema, hemos podido ver las primeras imágenes de la segunda parte de "Metal Gear", "Solid Snake". Aparentemente, el programa tiene todos los ingredientes que hicieron de su primera entrega algo muy especial.

Al existir numerosísimos aficionados al "Metal Gear" original, todas las noticias que nos vayan llegando al respecto, y en su momento el mismo videojuego, se verán reflejadas en esta sección. Un usuario de Almería es poseedor del cartucho japonés original, y es posible que nos lo facilite, dado que nuestros contínuos intentos por conseguirlo vía Japón han sido infructuosos dado que está ya agotado. Esperamos que nuestro buen amigo tenga a bien ayudarnos en la confección de estas páginas, que son también vuestras, claro está.

"Solid Snake", y estos detalles si los conocemos, está destinado a MSX2 y MSX2+ con SCC. El cartucho es de 4 Megaroms y tiene un precio de 7800 yens. El desarrollo del nuevo lanzamiento de Konami es muy parecido al de su primera parte, pero incorpora varios personajes principales, aunque desconocemos cuales son sus funciones específicas. He aquí la relación de los mismos:



–Keslar George. Su aspecto es el de un guerrero en su última y definitiva batalla. Los ojos, penetrantes, desvelan el cansancio de muchas horas de lucha infructuosa. Keslar está esperando nuestra ayuda. Muy pronto se la daremos.

–Madner Petrovich. Es un científico, o al menos eso desvelan sus rasgos, parecidos a los del genial Einstein. Nos falta por saber si su misión es, o no, la de resolver complicadas fórmulas matemáticas. Al tiempo.

–Marcova Natasha. Es el único integrante femenino del grupo. Su aspecto, a pesar de ser muy atractivo, deja entrever la violencia a la que tiene que enfrentarse diariamente.

–Marv Kio. Su mirada distante, oculta tras unas gafas de concha, desvelan su impasividad, al menos a priori. Pero lo más probable es que, una vez en acción, se convierta en una verdadera máquina de matar.

–Fox Grey. Junto a Keslar George se revela como el otro líder del grupo de acción. Las mismas características físicas del segundo se aplican a este soldado, que puede convertirse en el punto fundamental de apoyo para George. Veremos.

Los enemigos más peligrosos a los que os tendréis que enfrentar son:

–Black Color

–Running Man. A pesar del nombre, nada tiene que ver con un conocido film de Arnold Schwarzeneger de idéntico título, cuya traducción, desafortunada, fue "Perseguido".

–Hind.d. Una enorme nave de combate, de aspecto externo realmente deslumbrante y con un potencial de disparo excesivamente peligroso.

–Red Blaster. Un mercenario que merece su apelativo por su fiereza y falta total de sentimientos, una vez en combate.

Próximamente ampliaremos esta información. Naturalmente, cuando llegue a nuestras manos este "Solid Snake 2", que, de ser así, merecerá, sin duda un extensísimo comentario.

REFERENCIAS DE LOS ULTIMOS VIDEOJUEGOS DE KONAMI

–"Solid Snake". RC-767
–"Space Manbow". RC-768
–"Quarth". RC-769

(Taladrar por los puntos en negro)

ULTIMAS NOVEDADES APARECIDAS EN JAPON

La relación de los videojuegos que podéis ver a continuación, es parcialmente incompleta, dado que en algunos casos desconocemos los datos completos de los cartuchos y discos. De todas formas, no dudéis que serán comentados en próximos números, siempre que reúnan los mínimos requisitos de calidad.

–En el Top 30 de juegos MSX japonés, podemos observar que "Disc Station 14" está en el número 1. Su productora es, como siempre, Compile.

–"Esmerald Dragon". MSX2-2DD. RPG. Editora no descifrada.

–"Mahjong Assassin". MSX2-2DD. Juego de cartas tradicional japonés. Editora no descifrada.

–"De.Ja". MSX2-2DD. RPG. Editora Compile.

–"Jack Nicklaus Golf". MSX2-2DD. Simulador deportivo. Editora Cross Media Soft. Versión japonesa del conocido éxito británico, editado también en Estados Unidos.

–"Disc Station 15 y 16". MSX2-2DD. Revista de variado contenido. Editora Compile.

–"Tentochito". MSX2-2DD. Desconocemos su contenido. Editora Konami. El título del programa no se corresponde exactamente con el japonés, está traducido directamente del kanji.

–"Xak 2". MSX2-2DD. RPG. Segunda parte del programa comentado en el número correspondiente a mes de septiembre de MSX Club, concretamente el número 66. Editora Micro Cabin.

–1-2-3". MSX2-2DD. RPG. Desconocemos la primera frase perteneciente al título de este juego. Editora Compile.

–"Dreamy Alien Girls". MSX2-2DD. Erótico. Editora Hard.

–Solid Snake". MSX2 y MSX2 - Cartucho 4 Megas. RPG. Editora Konami.

–"Warlords 2". MSX2-2DD y Cartucho 8 Megas. Wargame. Editora Koei.

–"Diable de Laplace". MSX2-2DD. RPG. Editora Humming Bird Soft.

–"Burai". MSX2-2DD. RPG. Editora Login Brooks.

–"Grimson 3". MSX2-2DD. RPG Conversional en japonés. Editora XTAL.

Y ahora, por fin, lo más esperado, lo más espectacular, lo que todos hemos hemos soñado alguna vez. La editora, Falcom, creadora de algunos de los más sorprendentes RPG's editados para nuestro MSX. El juego, claro está,



"Dragon Slayer 6. The Legend of Heroes". Los privilegios, MSX2 y MSX2+. El género, RPG.

Las características técnicas del juego incluyen S-RAM y BGM. Se trata, además, de la primera vez que Falcom hace uso de FM-PAC para una perfecta ambientación sonora. El programa emplea, por su parte, cinco discos.

Nos hemos remitido a Falcom con el fin de pedirles, entre otras cosas, la solución a "Ys II" y un ruego: el de que nos manden sin más dilaciones "Dragon Slayer 6. The Legend of Heroes". Vosotros también podréis escribirles a partir de ahora, dado que disponéis de su dirección, que adjuntamos seguidamente:

NIHON FALCOM INCORPORATION
Tomyo Buil. C.P. 190
2-1-4, SHIBACAKI-CHO, TACHIKAWA-SHI, TOKYO

CORREO

–Carles Redonnet Sánchez. (Barcelona). Carles nos dice que se encuentra atascado en la salida del poblado, la de "Xak", lógicamente. Realmente, realizar esta acción no implica ningún tipo de dificultad, por lo que sospechamos que tu copia del programa debe ser defectuosa; además hemos registrado la existencia de varias de ellas. De todas formas, todas las acciones que has llevado a cabo hasta el momento son correctas. En definitiva, para salir del poblado necesitas de la copia original.

–Iván Marrama Juan. (Castellón). Tiene problemas para encontrar la espada de los laberintos en "King Kong 2". ¿Has leído con atención las instrucciones? De ser así, sabrás que hasta que no consigas el pergamino amarillo, y pulses la tecla SHIFT en el lugar en el que se encuentra, enterrada bajo una piedra, la espada, no podrás conseguirlo.

–Oscar Iglesias Roqueiro. (Orense). Pregunta por los comentarios de "Ys III", "Rune Worth" y "Fantasm Soldier 2". Debemos responderte que la saga "Ys" queremos comentarla extensamente, pero juego por juego, para que así la informacinó sea más completa. En el número del mes pasado, 67, gracias a Xavi, puedes disfrutar de "Ys I" al completo. En cuanto a los otros dos juegos que mencionas, decir que estamos en ello, y que muy pronto podrás disfrutar de ellos.

–Aitor García Fernández. (Bilbao). Nos ha mandado un programa para traspasar imágenes creadas en un PC a un MSX2... y atención, que esto ya es totalmente increíble, con la banda sonora de "Ys III", nada menos. Querido Aitor, desde redacción te animamos a que prosigas con tu labor de inventor, dado que gracias a personas como tú el MSX no morirá nunca. Desde luego, tu programa nos ha sorprendido, y muy agradablemente, por cierto.

–Máximo López Milán. (Almuñecar, Granada). Nos ha remitido un par de digitalizaciones para el coleccionable, cosa que le agradecemos de antemaño. Una de ellas, que podéis observar en nuestras páginas, con el genial Dalí como protagonista. Poco iba a imaginarse el pintor catalán que acabaría preguntándose sobre los juegos japoneses... ¡Ah! Dile a tu "buen" amigo que se olvide de historias, o lo que es lo mismo, que se olvide del Amiga. Especialmente ahora, que van a comercializarse MSX2+ de 8 y 16 bits.

–José Ramón Manzano. (Ibiza). Tiene varios problemas en "Golvellius", y quiere comprarse un cartucho, "Multi-Miller". Decirle que en lo que concierne al juego, conocemos la solución completa. Pronto la daremos a cono-

cer. Un poco de paciencia, por favor. En cuanto al famoso "Multi-Miller", vale la pena extenderse un poco. La empresa "Walther Miller", que apareció en 1987, editora del cartucho mencionado, nació con muchas aspiraciones, pero de las cenizas de otra compañía de dudosa procedencia, "Onaki". ¿Sabéis cual era la labor de ésta última? Editar juegos de Konami en cinta... pero sin ninguna autorización por parte de la firma japonesa. Resultado, cárcel. Ahora bien, los que se escaparon formaron "Walther Miller", que si bien nunca pirateó ningún juego, tampoco vendieron muchos, dada su ínfima calidad. Por si fuera poco, encima sus utilidades nunca funcionaron correctamente. Así que si quieres cualquier tipo de información sobre tu máquina, lo mejor será que te remitas a LASP.

–Víctor Manuel Sánchez de Haro. (Pontevedra). Tiene problemas para conseguir MSX Club en su quiosco habitual. No podemos darte ningún tipo de ayuda al respecto, dado que el tema de la distribución escapa de nuestras manos. Lo que sí puedes hacer es remitirte a SGEL, que es nuestra distribuidora, y hacer patente tu queja. Claro está que siempre puedes suscribirte a la revista, solución más segura y rápida.

–Antonio Oliverio Jiménez Angulo. (Viladecans, Barcelona). Nos pregunta sobre la dirección de Konami. Nos hace el comentario de que no ha sido publicada en nuestra revista, cosa que no es cierta, Antonio. La hemos dado a conocer en el número 57, de noviembre del 89. Busca en ese ejemplar si quieres conocerla.

LAS FICHAS DEL MES

"Game Collection 2". (Konami).

–"Laydock (Last Attack 2)". (T&E Soft).

–"Uranai". (Konami).

NOMBRE: **GAME COLLECTION 2** FORMATO: **1 disquette**
COMPAÑIA: **KONAMI** MSX: **1 y 2**

TIPO: **Compilación de juegos deportivos**

En nuestra era, se comercializan cinco cartuchos por cada sesenta discos, cosa que, en el fondo, es muy lógica. Aunque en la memoria ROM se pueden almacenar más datos, el presupuesto industrial de los mismos es lo suficientemente alto como para aconsejar el uso de los diskettes como soporte, más baratos. Y al fin y al cabo, lo único que los programadores tinen que hacer es dividir las distintas secuencias del juego para que puedan ser cargadas cada 64 k's.

Además, mediante su transcripción al disco, nos pueden llegar con mayor facilidad estas obras maestras del videojuego.

El diskette que nos ocupa en esta ocasión es una recopilación de los grandes éxitos de Konami en el terreno deportivo. Tenéis que pensar que los primeros cartuchos que editó Konami en su país no se encuentran ya disponibles, por lo que la recuperación de los mismos es un gesto muy de agradecer. Tenemos que contar con que, los nuevos usuarios que han adquirido un MSX2 o sucesivas derivaciones del mismo, desconocen absolutamente la existencia de estos videojuegos, por lo que estos programas constituyen un auténtico descubrimiento.

Para los usuarios veteranos de la norma, se impone una disculpa; tenéis que comprender que no todos han tenido la suerte de disfrutar como vosotros lo hicísteis en su día.

Una vez introducido el diskette en el ordenador, aparece ante nosotros la típica presentación de la saga "Game Collection". Mediante la pulsación de la barra espaciadora accederemos al menú principal, con cinco opciones primordialmente en katakana (mayúsculas en japonés). A continuación podéis observar los juegos que incluye esta compilación:

–Konami's Boxing. RC-736.
–Konami's Tennis. RC-720.
–Computer Biliards. RC-706.
–Hyper Olympic 1. RC-715.
–Hyper Sports 2. RC-717.

Todos ellos causaron verdadero furor entre los entonces escasos usuarios de MSX, y a mí, personalmente, el tener la ocasión de jugar con "Hyper Sports 2" inclinó a uno de nuestros redactores a adquirir su primer ordenador, Sony Hit-Bit 20-P. Aunque los recursos técnicos eran limitados, los resultados siguen siendo incomparables.

La mayoría de estos juegos contemplan la posibilidad de que dos jugadores disfruten con ellos, pero en el resto, por si fuera poco, esta dualidad se tornaba en enfrentamiento directo. Esta característica se convierte en un importante aliciente cuando uno se acostumbra ya a la mecánica de juego

del adversario cibernético, cosa mucho más inmediata de lo que pueda parecer en un principio.

"Konami's Boxing" fue la confirmación definitiva del potencial gráfico del MSX. Su estética colorista, y sus personajes, gigantescos, fueron los que fundamentaron esta opinión generalizada. Ahora bien, otros juegos de boxeo, olvidados por la mayoría, fueron también cruciales en la trayectoria española de la norma japonesa. Nos referimos a programas como el lanzado por Toshiba, "3D Boxing", el cual, a pesar de contar con sprites de reducido tamaño y realmente ínfima movilidad, hizo un buen uso del colorido. La jugabilidad, a pesar de todo, no estuvo a la altura de las circunstancias.

También teniendo la tridimensionalidad como núcleo central de desarrollo, algo desechado por los programadores de Konami en su juego, apareció "3D knockout", esta vez bajo el logotipo británico, concretamente Alligata, desaparecido ya en nuestros días. Precisamente, la quiebra de la compañía afectó notablemente a las expectativas internacionales de la española Opera Soft, la cual comercializó en Inglaterra su programa "Livingstone, Supongo", a través de este sello. Pero, bueno, los dos fracasos de Alligata y Toshiba, pusieron las cosas más fáciles a Konami, con todo el público esperando el simulador de boxeo definitivo. Y sin duda, para variar, Konami lo consiguió.

Al iniciarse la partida, podemos elegir entre luchar con un adversario cibernético, o bien hacerlo contra un amigo. En caso de que elijamos esta última opción, nuestro adversario podrá elegir con qué luchador de los que aparecen en el cartucho puede combatirnos.

Hablando de adversarios, lo que más nos va a sorprender del juego va a ser la variedad de ellos, representados muy ocurrentemente en cuanto a gráficos se refire. El primero, que no es más que una réplica de nuestro propio personaje, no es particularmente difícil, pero a partir de ahí, todo cambia enormemente. Un luchador negro, gigantesco y salvaje, va a constituir uno de nuestros principales problemas. Pero otros personajes notablemente simpáticos y profusamente caracterizados, como el monolito de la isla de Pascua, aparecido en gran cantidad de juegos de Konami, como "Pippols", "Nemesis" o "Parodius", se van convirtiendo poco a poco en los verdaderos protagonistas del videojuego.

Pero pasemos al siguiente programa de la compilación, "Konami's Tennis", que en su momento, y distribuido de forma muy restringida en nuestro país, tuvo que competir con otros juegos de la norma, particularmente con un cartucho que gozó de buenas ventas en los primeros tiempos del MSX; la versión del mismo deporte que realizó Sony.

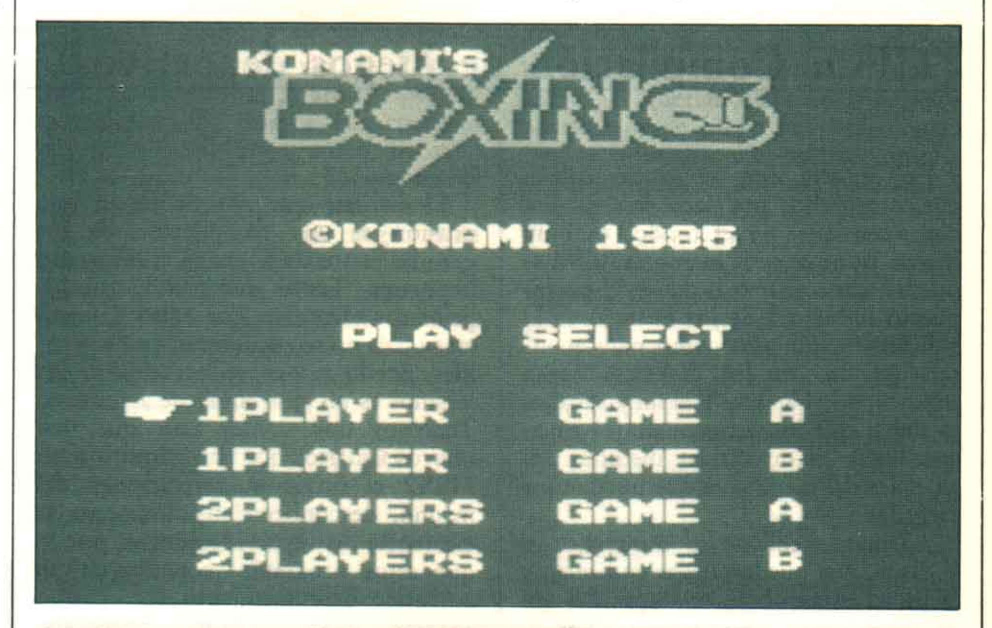
A pesar de ser tremendamente sencillo, y a nivel gráfico no muy atractivo, lo cierto es que este simulador de la conocida firma japonesa permanece impoluto e incorruptible, haciendo frente al paso del tiempo con mucha fuerza.

Sigue siendo más rápido que todos los que han ido apareciendo posteriormente, claro que lo cierto es que ninguno de ellos ha sido... digamos que de excesiva calidad. Ni "Emilio Sanchez Vicario Grand Slam", de Zigurat, ni "Simulador Profesional de Tenis", de Dinamic, han conseguido alcanzar ni de lejos al mítico título de Konami. Y los que hayan jugado a él, lo comprenderán inmediatamente.

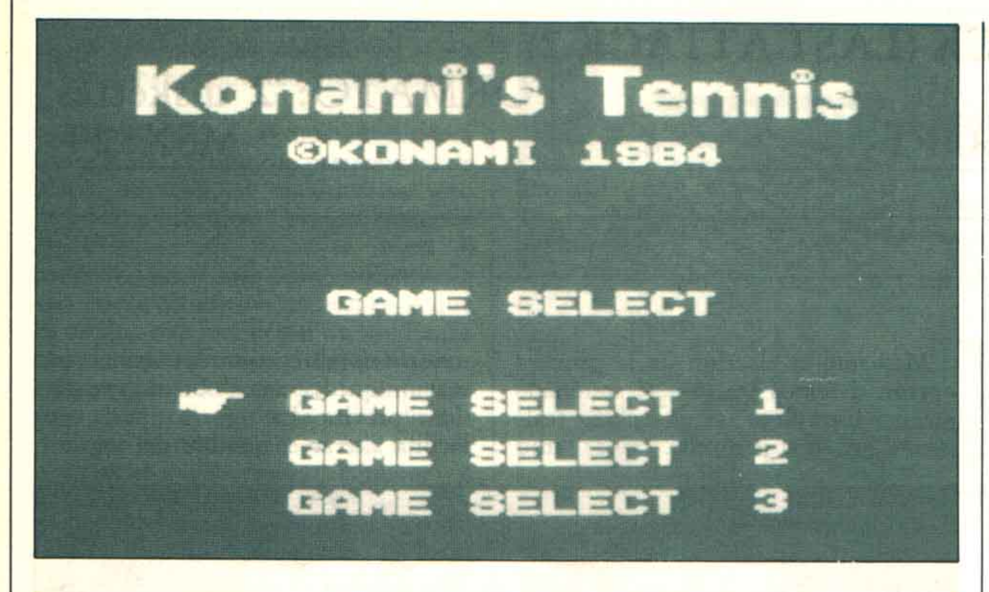
El siguiente juego de la colección es "Computer Billiards", que, al igual que otros programas primitivos de Konami como "Juno First", fue comercializado en un principio en nuestro país, y con distinta carátula que la original, por Sony. Su desarrollo, a pesar de no contemplar más de una sola modalidad de esta disciplina deportiva, sí admite el que dos jugadores hagan lo propio simultaneamente.

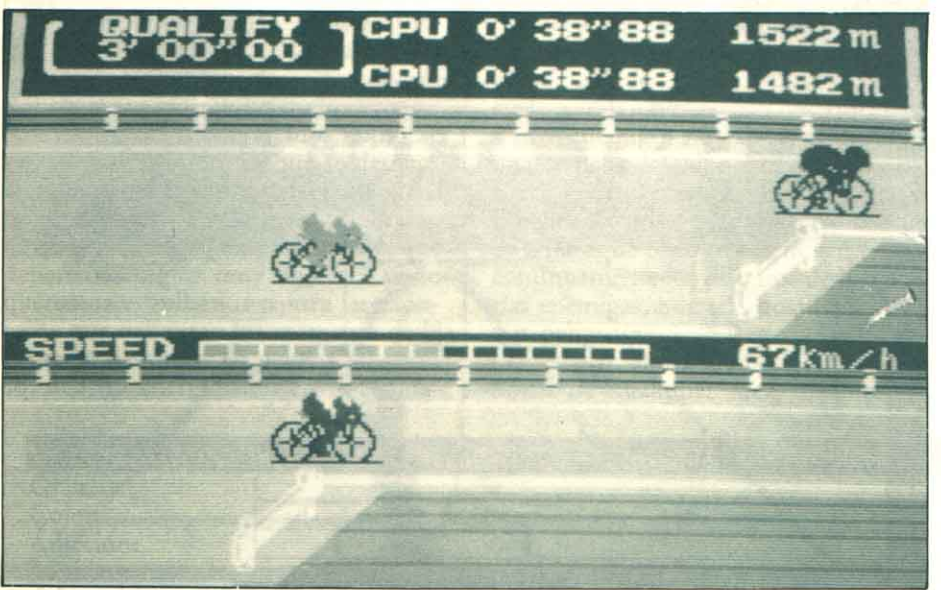
"Computer Billiards" es, sin lugar a dudas, el atractivo principal de este "Games Collection", dada su restringida distribución en España, y la ínfima y masiva campaña publicitaria del departamento comercial de Sony, que en su momento tuvo a tantos, pero TANTOS juegos en catálogo, que acabó por no destacar ninguno en concreto.

Ahora bien, prescindiendo de estos alicientes digamos que históricos, lo cierto es que este juego no deja de tener su gracia, a pesar de no contar con









unos gráficos muy vistosos. Pero, amigos la jugabilidad ya es otra cosa. El grado de adicción de "Computer Billiards" es muy, muy, alto, no teniendo parangón con ningún otro juego de su estilo, en cuanto a simplicidad se refiere. Vale la pena hacerse con "Games Collection" ya sólo por contener este programa, así que si contamos con las otras obras maestras que se incluyen, la oferta es absolutamente inmejorable.

"Hyper Olympic 1" puede dar luga a equívocos. Los más avispados se darán cuenta inmediatamente de que tal logotipo nada tiene que ver con la saga "Hyper Sports", a la que sí pertenece el último videojuego de la compilación, "Hyper Sports 2". Pero lo cierto es que éste es el nombre original que recibió un programa que generaría verdadero culto entre los primeros usuarios del MSX, "Track'n & Field".

¿Recordáis a esos dos diminutos corredores, uno negro y otro blanco, corriendo con ansias los 100 metros lisos? Bueno, lo cierto es que muchos nos dejamos los dedos en las teclas del cursor, aporreándolas para conseguir superar las primeras pruebas del programa, para así poder admirar las siguientes, que en aquel momento eran absolutamente deslumbrantes.

Al igual que con "Computer Billiards", Sony editó en España este programa de Konami, y de ahí el cambio de logotipo, para así relacionarlo con la máquina arcade original, que de la misma forma sufrió otras alteraciones al ser distribuida en Estados Unidos, y todavía más modificaciones al llegar a Australia... siempre que supongamos que el origen fue realmente japonés, a juzgar por la ambientación gráfica, tremendamente al estilo americano. Es decir, toda una odisea.

Para terminar, tenemos a "Hyper Sports 2", un punto y aparte en la saga que sí fue distribuido en nuestro país bajo el logotipo Konami. Lo cierto es que el punto y aparte lo constituye el hecho de que su calidad es más que discreta, y las tres fases que incluye, en comparación con las cuatro habituales, no son suficientemente adictivas.

La primera, tiro al plato, tiene unos gráficos con mucho colorido, pero es tan corta, y su grado de complejidad tan ínfimo, que no desata la expectación del jugador. La segunda, por su parte, no es complicada, pero sí difícil. El arco, protagonista de esta secuencia, no es tampoco particularmente llamativo de cara al usuario.

La última prueba, halterofilia, tiene un protagonista de tamaño considerable, pero es tan extremadamente difícil que constituye un casi lamentable esfuerzo, por la pérdida inútil de energía, más que nada.

En definitiva, "Games Collection 2" es una oferta atractiva, pero los juegos que contiene en su interior son extremadamente desiguales entre sí.

VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:	→	→	→	→		
Color:	→	→	→			
Adicción:	→	→	→	→	→	
Rapidez:	→	→	→			
Sonido:	→	→	→			
FX:	→	→				
Presentación:	→	→	→	→		
Originalidad:	→	→				
GLOBAL:	→	→	→			

NOMBRE: **LAYDOCK (LAST ATTACK 2)**

COMPAÑIA: **T&E SOFT**

FORMATO: **2 diskettes**

MSX: **2+**

TIPO: **Arcade**

Probablemente, la mayoría de los lectores de esta revista, símplemente al discernir el título que nos ocupa sentirá ya un gran interés por el mismo, dado que el primer juego de lo que ya amenaza en convertirse en saga, cosechó un gran éxito en nuestro país, dado que fue editado por cauces legalizados.

Al poner en marcha el ordenador, con el diskette introducido, lo primero que vislumbraremos de este magnífico programa será el logotipo de la compañía editora, T&E Soft.

A partir de aquí, asistiremos a la exhibición de un gráfico realizado haciendo uso de los 19.000 colores del MSX 2+, con una maravillosa digitalización en inglés, advirtiéndonos de que la última batalla está a punto de empezar. Posteriormente, empezará la presentación formal de la secuela a "Laydock", de la forma más tradicional.

Lo primero será, en esa secuencia, la familiarización con los nombres de los autores de este arcade, tras la presentación de la nave que vamos a pilotar por la galaxia.

Una vez hayan finalizado estos prolegómenos, dispondremos de un menú con las siguientes opciones:

–New Data. Nos permite introducir nuestro nombre como capitán de la nave.

–Data Load. Haciendo uso de esta opción, recuperaremos el nombre que hayamos introducido anteriormente en otras partidas.

Una vez hayamos escogido entre estas dos posibilidades, accederemos a un segundo menú:

–Keyboard. Elegiremos esta opción si queremos manejar nuestra nave haciendo uso del teclado.

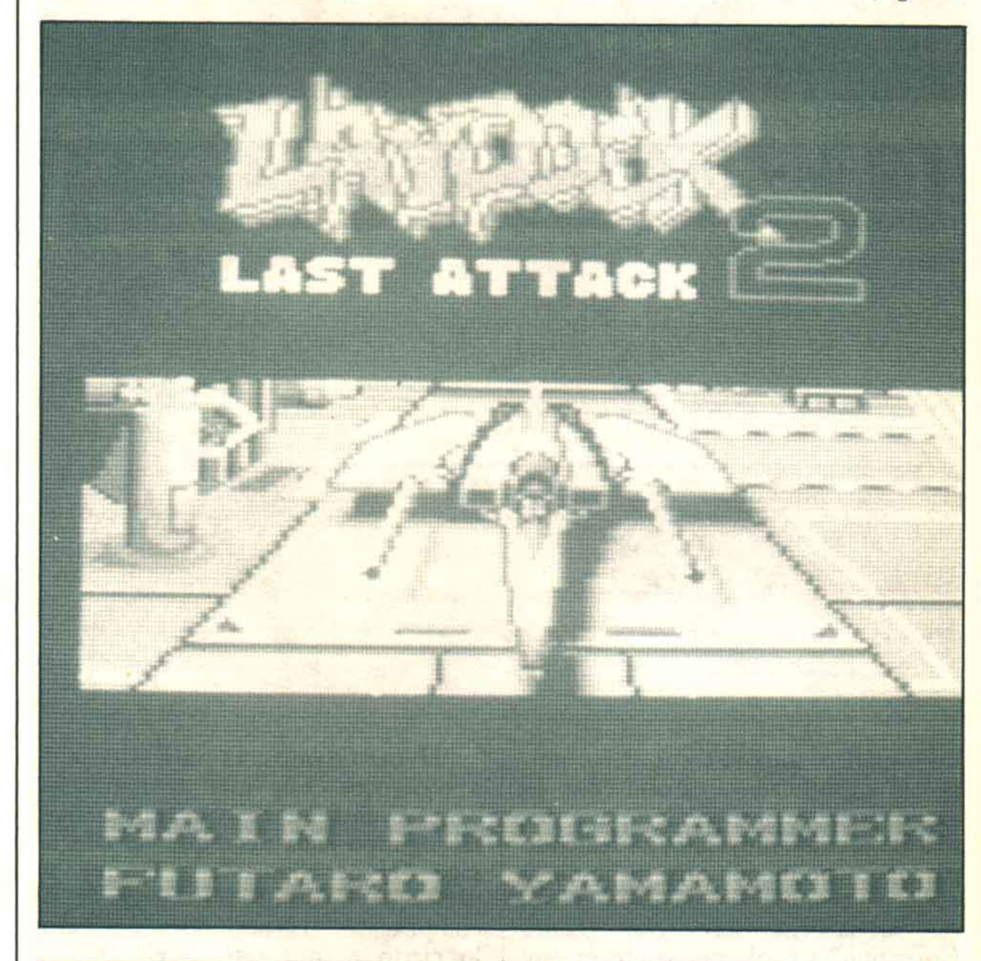
–Joystick 1. Siempre que queramos dominar nuestras acciones a través del periférico del mismo nombre.

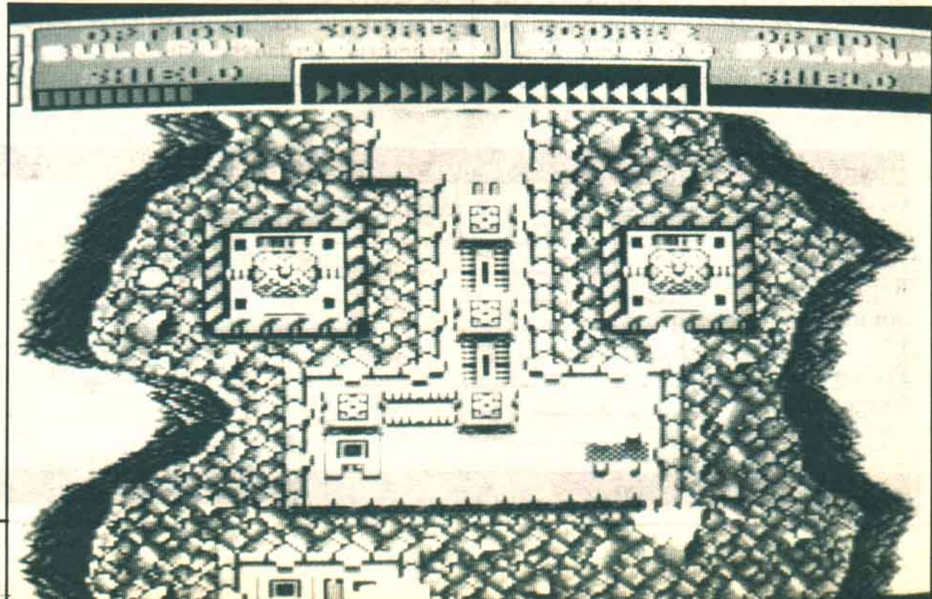
–Joystick 2. En caso de que deseemos probar nuestras habilidades con otro compañero.

Acabada esta operación, veremos otro menú:

SELECT:
–Game Start.
–Data Save.
–Player Change.
–Control Stick.

Mediante la elección de la primera opción daremos inicio a la sesión de juego. "Data Save" es un opción realmente útil, nos permitirá grabar tanto nuestro nombre, como la máxima puntuación que hayamos obtenido en partidas previas. La tercera opción nos facilita alterar el nombre del jugador,



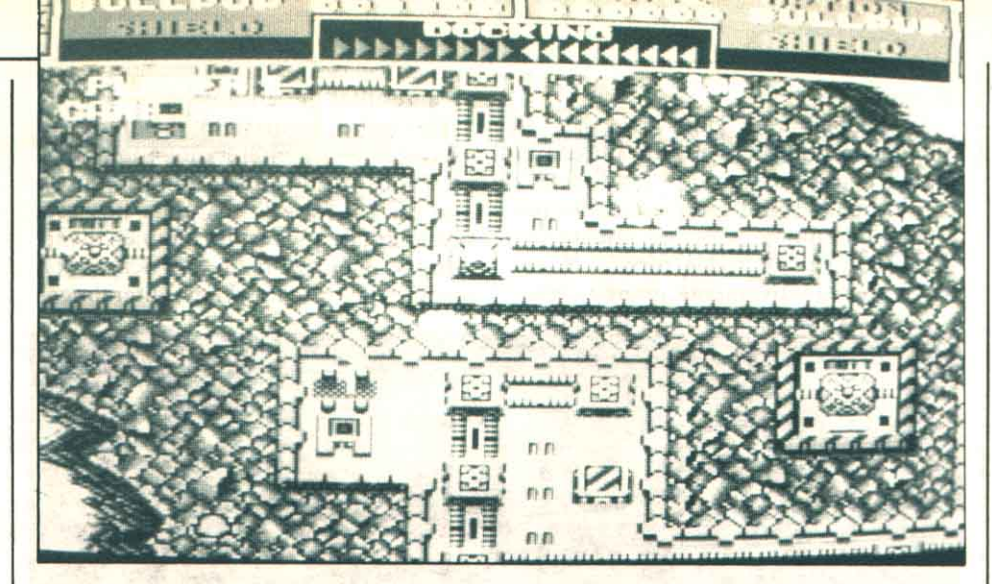


mientras que la última nos permite alterar la opción de gobierno del juego la hayamos introducido previamente o no.

A continuación, se nos cuestionará sobre cuál es nuestra preferencia de juego, es decir; si va a ser un sólo jugador, o bien dos. Una vez hayamos especificado este dato, se inicia el programa en el área 01. Asistiremos a una nueva exhibición gráfica, en la que el piloto, tras manifestar su confianza con claros movimientos de júbilo (concretamente el dedo gordo alzado), dará paso a la acción propiamente dicha.

Como es tradicional en este tipo de programas, deberemos eliminar a cuantos enemigos se nos pongan por delante, cosa que harán ya en los primeros momentos. Eso sí en este caso, no todo consiste en destruir a los cazas que se nos echan encima, sino que lo primordial será esquivarlos, así como a sus disparos.

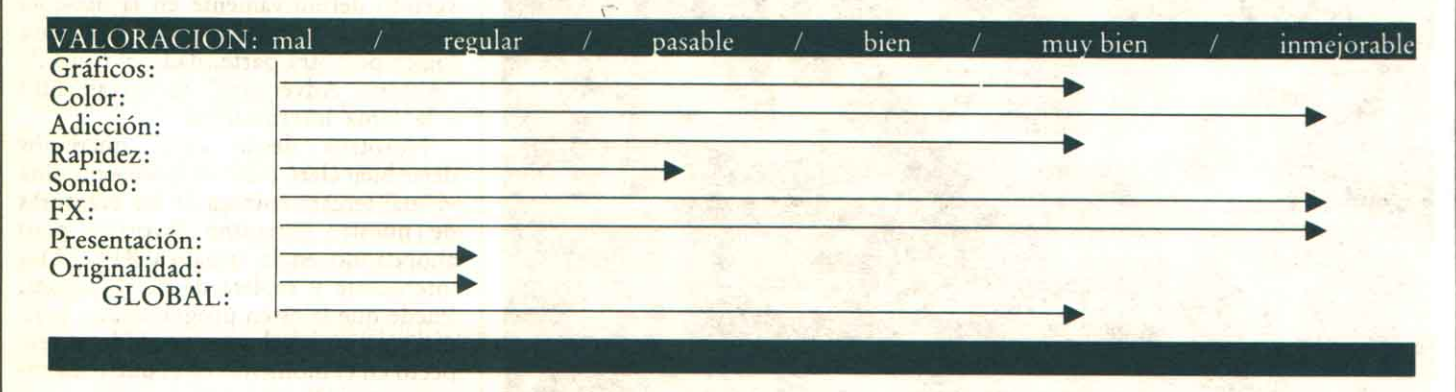
Tras avanzar durante un tiempo, en scroll vertical, observaremos como se produce un cambio sin que se detenga en ningún momento la partida, iniciándose un nuevo scroll, en esta ocasión en diagonal y en dirección derecha, que deberemos seguir muy de cerca si no queremos estrellarnos contra las montañas que delimitan los márgenes de la pantalla, dado que de ocurrir tal suceso, nuestra energía se drenará rápidamente.



Tras varias oscilaciones entre los dos tipos de scroll, llegaremos al primer enemigo voluminoso del área 01, una gigantesca nave rodeada de cazas de tamaño reducido, que lo protegen de cualquier ataque externo. Para destruir a este enemigo, nos situaremos sobre una mancha de color azul situada en la parte inferior derecha de la pantalla. Desde esta privilegiada posición, donde a pesar de todo deberemos esquivar continuamente los disparos de las baterías enemigas, nuestras hostilidades serán peligrosas.

Destacar ahora que, al alcanzar la mitad de cualquier área, recibiremos como bonificación una nueva y poderosa arma, que nos servirá en los sucesivos niveles para combatir las constantes amenazas de nuestros enemigos, muy numerosos, por cierto.

Una vez eliminado el enemigo, se inicia la segunda fase del área 01, en scroll horizontal. Al tratarse de un juego de acción, sin muchas complicaciones, extendernos en su desarrollo propiamente dicho sería abusivo, a la par que aburrido, dado que uno de los mayores alicientes de los arcade son las continuas sorpresas que nos proporcionan los muy variados enemigos. Así pues, hasta aquí hemos llegado en esta ocasión.



NOMBRE: URANAI
COMPAÑIA: KONAMI

FORMATO: 1 diskette
MSX: 2

TIPO: Parapsicológico. Utilidad en japonés

Nos ha llegado del país del sol naciente un misterioso programa, que hemos bautizado aquí como "Uranai", que en japonés significa "Buena Ventura".

Este programa de utilidades no puede sernos de gran ayuda, puesto que todas las explicaciones aparecen en pantalla representadas en kanji.

Podemos tener acceso a varios menús, en los cuales podemos, desde leer la mano, hasta predecir el futuro por vías más directas. En este último caso, será un personaje específico el que nos cuente cual va a ser nuestro próximo

(Taladrar por los puntos en negro)

devenir.

El problema es que no existe la opción de poder cambiar el idioma al inglés, como ocurre con "Hydlide 2", con lo que el significado real de lo que se nos comunica es prácticamente indescifrable, y de todas formas el esfuerzo es excesivamente grande como para resultar justificable.

De todas formas, el programa es tremendamente interesante e instructivo. Uno mismo puede interpretar en este caso lo que la máquina nos está relatando, lo que resulta también divertido, a semejanza de lo que ocurre con otros juegos que lo son más literalmente.





Un dato: requerimos la ayuda de un joven japonés para "Shalom", y le dijimos donde nos encontrábamos. Su contestación fue muy escueta, nos contó más o menos la historia del programa, y a su vez nos rogó que le ayudásemos a llegar donde nosotros... dado que el no había alcanzado la privilegiada posición en la que Ramón Casillas se encontraba. Para que veais que incluso a una persona que entiende este idioma a la perfección le ha costado más que a nosotros resolver el juego, por más suerte que hayamos tenido.

Y es que este muchacho no se arrimó a la fuente del comienzo del programa, lugar en el que se nos ofrece una botella, que ofreceremos a las sirenas, las cuales nos dirán que vayamos a una isla a buscar el barco, elemento fundamental para llegar hasta el final de "Shalom".

Los gráficos de MSX2 en "Uranai" son espectaculares, claro que tampoco debemos olvidarnos del colorido, francamente deslumbrante, para no desmerecer frente a otras producciones de Konami. El sonido, a pesar de no soportar SCC, es francamente bueno, parecido al de las compilaciones "Game Collection".

El protagonista del programa es un pingüino, quien parece haberse convertido definitivamente en la mascota oficial de la norma japonesa, cosa muy lógica por otra parte, dado el éxito de "Antartic Adventure", su lanzamiento a la fama internacional.

Nosotros desde aquí, queremos dejar bien claro nuestro interés por una virtual tercera entrega de las aventuras de nuestro pingüino favorito, pero ahondando en la temática RPG. Más interesante y repleta de posibilidades. Puede que la estén programando, pero ninguna noticia hemos recibido al respecto en el momento en el que redactamos estas líneas, así que sólo cabe esperar que lo hagan de una vez.

VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:						→
Color:					→	
Adicción:	→					
Rapidez:		→				
Sonido:					→	
FX:			→			
Presentación:			→			
Originalidad:					→	
GLOBAL:				→		

YOKU OI DE NI NARIMASHITA...

O lo que es lo mismo, bienvenidos en japonés. Y preparaos para emociones fuertes; páginas en color y SOLID SNAKE... nada menos que el auténtico, el genuino, METAL GEAR 2.

Este mes, que como todos sabemos es extremadamente frío, o al menos así debería ser, queremos calentar el ambiente, y no precisamente con una fogata, no. MSX Club te dará mucho, mucho calor. Naturalmente, si te gustan los juegos nipones no podrás pasar sin leer las páginas que vienen a continuación.

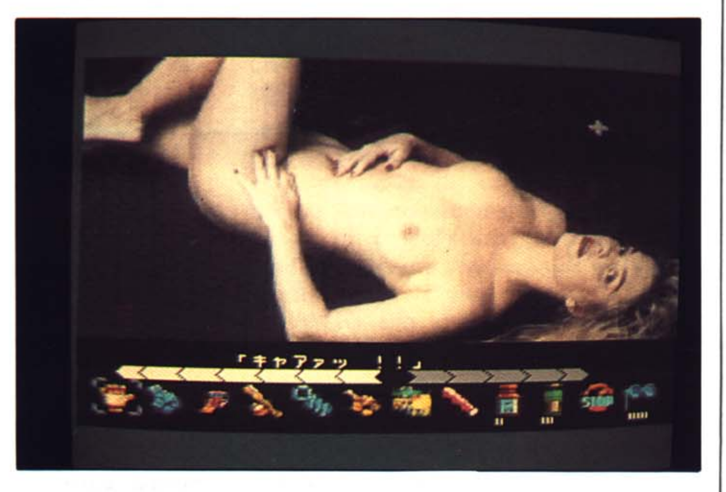
Por si todo esto fuera poco, este es un número muy especial, el de Navidad, y contamos con más páginas, más color... más de todo. Y con un cartucho estrella, "Solid Snake", la segunda parte de "Metal Gear".

Pero vayamos por partes; como viene siendo ya habitual, vamos a comentar unas cuantas novedades, en este caso las que forman parte de la revista en formato disco "Disk Station", concretamente el número 14 de la misma.

El disco A nos presenta una novedad de la firma Compile, concretamente "1, 2, 3..."; se trata de una traducción aproximada del título. En este caso, podemos disfrutar de una demo no jugable, en la que se nos exponen los elementos principales del juego completo; armas, personajes, escenarios... todo ello amenizado por una fabulosa banda sonora FM-PAC. La protagonista de esta demo es una jovencita japonesa que probablemente se convertirá en el personaje principal del programa cuando esté disponible en el mercado.

"Shenan Dragon" es también una demo, constituida por un desfile de imágenes pertenecientes a un RGP.

"Alice Soft", producido por D.P.S., nos proporciona información de un juego-mosaico, en la línea del rompecabezas tradicional. Está disponible para MSX2 y MSX2+. En un principio debemos, además, enfocar la imagen de una chica como si la estuviéramos fotografiando; si utilizamos los elementos apropiados, obtendremos una segunda imagen fielmente reproducida. De lo contrario, aparecerá muy borrosa.



En cuanto al disco B se refiere, se trata de un módulo de información, todo ello en kanji. Se incluyen además una serie de programas realizado, en Basic por un grupo de jóvenes japoneses, varias imágenes artísticas y varias pantallas con BGM. También disponemos en ese disco de la demo jugable de la última versión de "Blaster Burner", editado por Compile.



TRUCOS

–"Yie Ar Kung Fu 2". La clave es: ESSCCCFFFF. Este password debe ser introducido antes de que se termine la presentación, de lo contrario no podremos disfrutar de sus 94 vidas. Por eso debe ser tecleado lo más rápidamente posible.

–"Ys 2". Si introducimos el disco B y pulsmaos <F3>, aparecerán todas las BGM del juego. "Ys 2" es, sin lugar a dudas, un juego tremendamente complejo, prueba de ello es la gran cantidad de lectores que nos han comunicado su desconcierto ante la imposibiliad de seguir avanzando en el programa a partir de puntos muy concetos. Nosotros, por nuestra parte, estamos analizándolo muy detenidamente, y en cuanto consigamos llegar a una solución satisfactoria de todos los acertijos que nos propone esta producción de Falcom os lo haremos saber... aunque probablemente le dedicaremos toda una ficha, en la que incluiremos todos los pasos a seguir para llegar al final.

–"Nemesis 3". Las claves son: FIND, HARD, GOOD. Para poder introducir estos password, debemos seguir los siguientes pasos. Para empezar, pulsaremos <F1>, escribiremos el código, presionaremos la tecla <RETURN>, y volveremos a pulsar <F1>. Para que podamos disfrutar de las ventajas que nos otorgan estas claves, deben ser introducidas nada más empezar a jugar; de lo contrario no se activarán. La utilidad de FIND es la de hacernos saber en que lugar se encuentran tanto las armas secretas como los mapas, mediante un punto blanco parpadeante.

FONETICA

¿Os habéis preguntado alguna vez cómo pronuncian los japoneses los títulos de sus juegos?

¿A que os gustaría saberlo? Bien, a continuación podéis averiguar como hablan los creadores de estos míticos programas.

–"Némesis 1". P: GURADEIUSU 1.

–"King Kong 2". P: KINKU KONKU 2.

–"Firebird". P: HINOTORI.

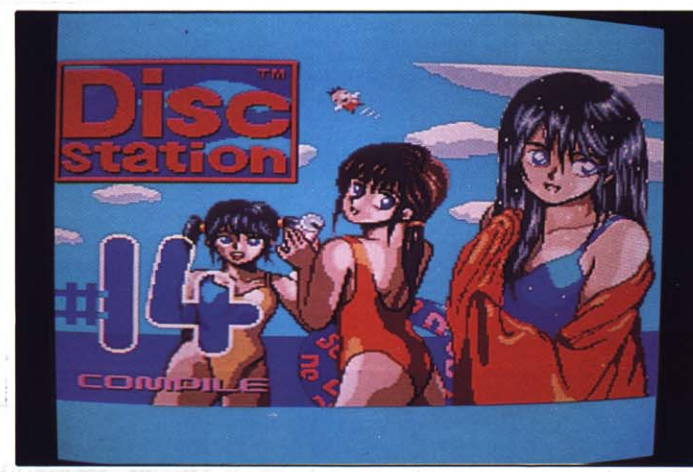
–"Samurai". P: GANBARE GOEMON, KARAKURI DORICHIYURI.

–"Némesis 2". P: GURADEISU 2.

(Taladrar por los puntos en negro)

–"USAS". P.: USHIYASU.
–"Shalom". P: SHIYAROMU (Knightmare 3).
–"Baseball 1". P: PENANTORE-SU 1.
–"Némesis 3": P: GO-FUA-NO 3.
–"Space Manbow". P: SUPE-SU-MANPOU.
–"Quarth". P: KUO-SU
–"Snatcher". P: SUNASHICHIYA.
–"SD Snatcher". P: SD SUNASHI-CHIYA-.
–"Baseball 2". P: PENANTORE-SU 2.

La partícula <-> significa HITO o ICHI. HITO se refiere a la persona, mientras que ICHI al número 1.



DISC STATION, en su volumen número 14, situado a la cabeza de los juegos preferidos por los japoneses.

RECTIFICACION

Como todos vosotros habréis comprobado, se deslizó un error en el número 66, correspondiente al mes de septiembre. El password de "Shalom" no fue reproducido correctamente... por sólo una letra, suficiente, por otra parte, para que no podáis hacer uso de él.

Se publicó como:

PHKD

Y debe escribirse de la siguiente forma:

OHKD

Es decir, debe sustituirse la <P> por la <O>. De esta forma, dirigiéndonos al castillo, podremos ver el final de "Shalom" después de someternos a un interminable interrogatorio.

CONCURSO

Queremos saber si habéis terminado juegos japoneses, concretamente "XYZ" y "Woody Poco". ¿Habéis averiguado sus secretos ¿Conocéis las formas de terminar con sus enemigos?

Estas son las bases de la competición:

–Todos los trucos deben ser originales. Si hacéis uso de los publicados en revistas japonesas lo descubriremos, con lo que vuestra participación será considerada fraudulenta y quedaréis descalificados.

–Debéis de hacernos llegar vuestros descubrimientos en forma de artículo. De cualquier otra forma, desecharemos vuestra contribución.

–El jurado está formado por grandes especialistas del tema, y su veredicto será inapelable.

–El mejor artículo será publicado en nuestra revista, concretamente en esta sección.

Las cartas deben ser remitidas a nuestra redacción. La dirección, la de costumbre, indicando en el sobre "Concurso Coleccionable".

CORREO

–Josep Mayoral Bragulat (Hospitalet). Nos dice que en muchos juegos japoneses aparecen palabras como "RPG", "BGM", "BGV"... Y quiere conocer su significdo. Nada más fácil, Josep. "RPG" es la abreviatura de "Role Playing Game", es decir, juegos orientados a la aventura semi-conversacional. "BGM" son las siglas de "Best Game Music", es decir, la mejor música para un juego. "BGV", es, evidentemente lo mismo que la anterior, sólo que haciendo referencia a la imagen ("Best Game Videoscreen").

–José María Alonso Ojeda (Granollers), nos ha remitido un programa, muy bueno por cierto, con el que se puede calcular el número del NIF, con sólo introducir el DNI. Se trata de una aplicación muy profesional, correctamente desarrollada, que nos puede ayudar muchísimo en determinados momentos. Nuestra recomendación, José María, es que amplíes el programa y le dotes de más opciones de trabajo, con lo que probablemente pueda interesar a alguna editora.

–Miguel Angel Vives Fora (Castellón). Quiere superar la décima pantalla de "Némesis 3", y saber donde adquirir "Firebird". En cuanto a tu primera pregunta, debes saber que cuando coges la cápsula en el décimo nivel, no debes dispararla. Tienes que esperar a que el muro esté a punto de aplastar la nave, momento en el que dispararás para abrir una brecha, por la que podrás meterte y superar este difícil obstáculo. Es importante conservar la calma; cuando dispares, el muro tiene que estar realmente a punto de aplastarte, de lo contrario el impacto no surtirá ningún efecto. En cuanto a "Firebird", dudamos que aun queden existencias del mismo. Deberías conseguirlo de algún coleccionista, y es muy difícil que quiera desprenderse de él. De todos modos, dirígete a Discovery Informatic, pues esta distribuidora fue la que se encargó de importar este título. Su dirección es: C/Arco Iris, 75, 08032 BARCELONA.

–José Ramón Manzano (Ibiza), está obsesionado con el tanque de "Metal Gear", y también con la sexta pantalla de "Golvellius", "Jespa". Para destruir a la sexta pantalla de "Golvellius", tienes que eliminar a seis monstruos sin destruir ninguna roca, ya que de lo contrario no aparecerá la entrada a "Jespa".

–Jordi Roig i Moya (Barcelona), no sabe como superar algunas de las trampas de "Xak". Una vez ha llegado al tercer monstruo, no sabe como acabar con él. Verás, Jordi, tienes que situarte a la derecha, rozando el hombro del enemigo cuando avance, evitando de esta forma sus disparos. Cuando su energía llegue al mínimo, se convertira en otro monstruo, con el nivel de energía al máximo. En ese momento, debes mantenerte en la parte superior de la pantalla, atacándole sin cesar. Una vez destruído este enemigo, aparecerán dos esfinges, impidiéndonos el paso. Lee sus inscripciones y usa la mariposa de oro. De esta forma podrás llegar a la aldea de los enanos.

LAS NOVEDADES DEL MES

Estos son los juegos que podréis encontrar en este número, comentados en sus respectivas fichas.

–"Solid Snake", "Metal Gear 2". (Konami).

–"Star Ship Rendz-Vous". (Scap Trust).

–"Rune master 2". (Compile).

NOMBRE: **SOLID SNAKE (METAL GEAR 2)**

FORMATO: **Cartucho 4 megas**
MSX: **2 y 2+. SCC**

COMPAÑIA: **KONAMI**

TIPO: **RPG**

"Solid Snake" es la primera secuela de un juego que ha hecho historia en los MSX-2, "Metal Gear". Probablemente todos nosotros hemos pasado algunos memorables momentos frente a esta asombrosa producción de Konami, quien lo iba a decir, ya francamente añeja. Por este motivo, los responsables de esta productora decidieron dar forma a la que se convertiría en segunda parte, "Solid Snake"; se precisaba una renovación del concepto, una actualización técnica.

Se ha pasado de una historia sin excesivas ramificaciones a una línea argumental compleja, rica en situaciones y personajes. Y lo bueno del caso es que, por una vez, el público está expectante ya no sólo por constituir el programa que nos ocupa la secuela de un juego mítico, sino por estar seguros de su calidad final, que viene garantizada por el sello Konami.

El preludio de "Solid Snake" es muy vistoso y bien acabado. Nuestro personaje, con toda la furia y el arrebatamiento del mundo, entra en un complejo arrastrándose por el suelo.

En aquel momento llaman por radio, facilitando información de la misión que debe llevarse a cabo. Quién está emitiendo el comunicado es ni más ni menos que el general Roy Kyanbel. Durante el desarrollo del juego podemos contactar con muchos otros personajes. A continuación, tienes la lista completa de ellos:

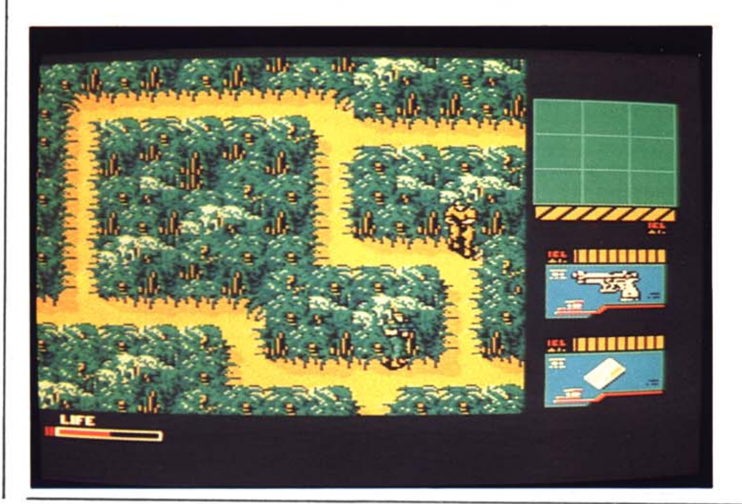
–Big Boss
–Horry White
–Natasha Marcova
–Master Miller
–Yozev Norden
–Grey Fox
–George Kessler
–Kio Marv
–Petrovich Madnar (el inventor del robot bélico "Metal Gear").

El robot de la primera parte era tres veces más grande que un hombre. El segundo es siete veces mayor.

El doctor Madnar fue obligado por los burócratas de su país a construir la máquina "Metal Gear", y ahora quiere tomar la iniciativa, por lo que recluta al joven soldado "Solid Snake", de treinta años de edad. Nuestro héroe intervino ya en la misión "Operation Intruder N312", correspondiente al primer juego de la saga. Después de tres años, la historia se repite, pero ahora la misión se denomina "Intruder F014". El protagonista de "Metal Gear 2" perteneció también al comando de fuerzas especiales "Fox Hound".



Usando la radio, podemos ponernos en contacto con nuestros compañeros, que nos darán pistas para proseguir con la misión.



En la selva podemos perdernos fácilmente, si no hacemos buen uso de nuestro sentido de la orientación.

DOCUMENTO SOBRE LA MISION

DOCUMENTO: (TOP SECRET)
NUMERO DE EXPEDIENTE: 001-03
NOMBRE DE LA MISION: INTRUDER F014
HOMBRE ELEGIDO: SOLID SNAKE
CUADRANTE DE LA BASE EN EL MAPA: K325
FECHA: 24-12-1999

LA MAQUINARIA PESADA, ESTRELLA DE METAL GEAR 2

Si algo impresiona la primera vez que se juega a "Metal Gear 2", es la gran cantidad de armas e ingenios bélicos que aparecen durante su desarrollo, los cuales contribuyen notablemente a dar una sensación de pesadilla conforme se va avanzando.

En el juego aparecen todo tipo de tanques, helicópteros, camiones... y la mayoría de ellos se basan en diseños reales. Un helicóptero, modelo "MI-24 HIND-D ZL", de nacionalidad soviética, tiene capacidad para ocho personas; una velocidad máxima de 340 km/h, es capaz de levantar 1200 kg y volar a una altura de 6000 metros. Su armamento es igualmente sorprendente; posee una metralleta giratoria que puede disparar 200 balas por minuto, refrigerada por agua y con un cargador con capacidad de 6000 de ellas, además



Cuando lleguemos a las cocheras, podemos cubrirnos mejor de los disparos enemigos, si nos movemos con cuidado y no delatamos nuestra presencia.

de 3 misiles por cada lado que se rigen en su trayectoria por calor. En "Solid Snake", éstas características se respetan a escala, como es lógico, pero es encomiable tanta pulcritud a la hora de reproducir el terror tecnológico que estamos creando.

El mayor de los tanques que aparecen en el juego es el "Main Battle Tank". Las máquinas pertenecientes a este modelo se encuentran en el primer piso. Tienen capacidad para cuatro personas, un cañón de 8.050 milímetros, dos metralletas de 2,980 y 3,960 metros respectivamente, un peso de diez toneladas y una velocidad máxima de 80 km/h.

El arma más impresionante del juego es, a pesar de todo, "Metal Gear", cuyo prototipo no tiene ningún tipo de fundamento en la realidad. Para empezar, este ingenio es autosuficiente y no necesita de personal humano para poder operar; todas sus acciones son controladas por un gigantesco ordenador. Puede resolver cualquier tipo de estrategia militar, posee seis misiles aire-tierra y un objetivo infrarrojo. Gracias a este elemento, puede ver y analizar cualquier situación. Por otra parte, y en cuanto a armamento, está dotado de una metralleta con tres cañones giratorios, lo que le confiere una capacidad de 500 balas por minuto y un cargador de 30.000 de ellas.



Nos enfrentamos al más monstruoso de los helicópteros soviéticos: el "MI-24 HIND-D ZL" con más de una tonelada de peso y con una metralleta giratoria que puede llegar a disparar 200 balas por minuto.

TECLAS DE CONTROL

"Metal Gear 2" utiliza las siguientes teclas para llevar a cabo todas las acciones necesarias:

–Teclas de cursor: con ellas podemos manejar a nuestro personaje.

–Tecla <M>: su utilidad es la de asestar puñetazos.

–<SPACE>: disparar.

–<F1>: pausa.

–<F2>: elegir arma deseada.

–<F3>: escoger el objeto que necesitemos.

–<F4>: poner en marcha la radio, con lo que podremos llamar y contestar a las comunicaciones de nuestros compañeros.

–<F5>: grabar o cargar la partida, así como disponibilidad para teclear códigos de acceso.

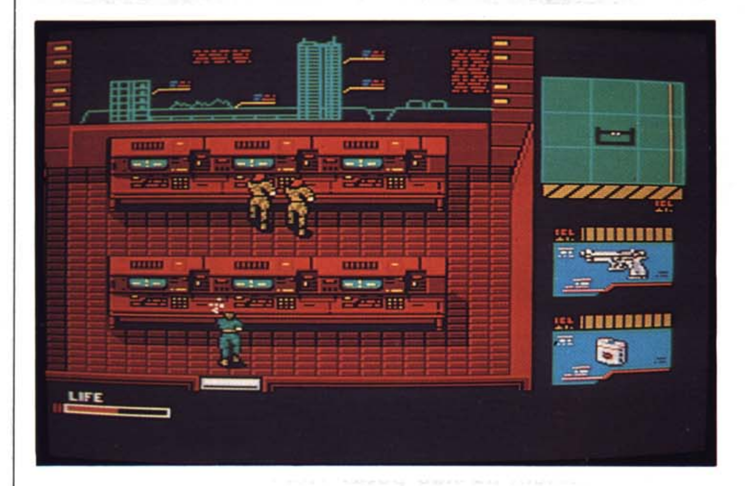
El mayor de los tanques que aparecen en el juego: el "MAIN BATLE TANK", uno de los enemigos más duros de batir por nuestro fuego.



–Teclado numérico: llamar por radio a la emisora a la que debamos informar, después de pulsar <F4>.

Y una curiosidad en cuanto a las frecuencias de la radio. Si seleccionamos los cigarrillos, después ponemos en marcha la emisora, la sintonizamos en el dial "140.07", tecleamos las dos últimas cifras y pulsamos la tecla de cursor <Up>, podremos escuchar alguna de las músicas del juego. Cada vez que repitamos la operación disfrutaremos de una distinta, aunque no están todas las que aparecen en el programa.

En el interior de la base, nuestra presencia ya habrá sido descubierta y en consecuencia más enemigos saldrán a nuestro encuentro, intentando acabar con nuestra misión.

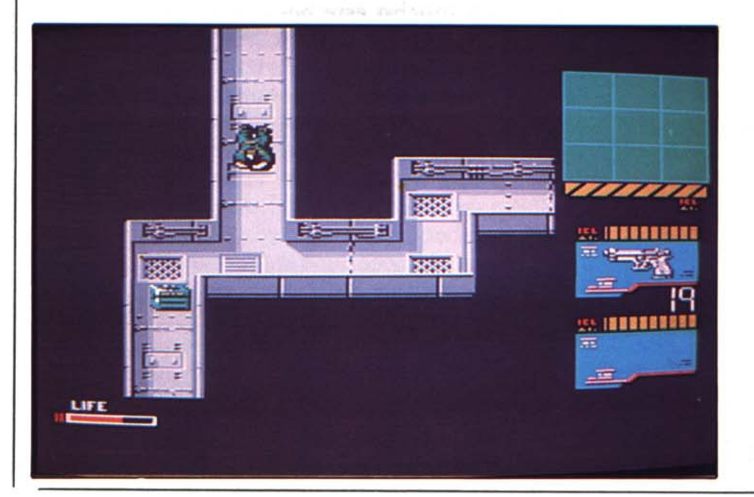


DESARROLLO Y DISTRIBUCION DE LOS ELEMENTOS EN PANTALLA

La pantalla está dividida en dos partes; una en la que se desarrolla el juego en sí, y otra en la que se nos facilitan todos los datos en cuanto a posición, energía, armas y objetos que poseemos.

Cuando queramos grabar la partida, cosa que podemos hacer en cualquier momento, debemos tener en cuenta que no reaparecemos, al cargarla, exactamente en la posición en la que nos encontrábamos al hacerlo. Lo haremos justo después de la aparición de un zorro con una metralleta, momento en el que habremos superado un momento significativo del juego.

Será necesario arrastrase incluso, para poder pasar por los estrechos pasadizos.



"Metal Gear 2" tiene algunas diferencias importantes con respecto a su antecesor. Nuestro héroe puede arrastrarse por el suelo, para así poder superar obstáculos dificultosos, y en cuanto disparamos sin silenciador, somos descubiertos inmediatamente por las fuerzas enemigas. También podemos usar algunos de los elementos que aparecen en el juego como escondrijos momentáneos; tal es el caso de los tanques, los camiones...

Los soldados enemigos tienen una radio con un alcance de 45 grados, cosa que los de "Metal Gear" original no disponían, puesto que sólo podían rastrar en línea recta. Por su parte, los sistemas de seguridad de la base se han visto reforzados con la inclusión de cámaras de vídeo, rayos infrarrojos y módulos de rastreo situados en el suelo que emiten ondas de choque; en caso de que cualquiera de ellas rebote en el cuerpo de nuestro personaje, seremos descubiertos de inmediato.

CONTACTOS POR RADIO

Tenemos la opción de hacer uso de la radio en cualquier momento del juego.

El enemigo a pesar de nuestro esfuerzo, nos ha localizado. Tendremos que ser rápidos o sucumbiremos ante el fuego enemigo.



A continuación, disponéis de un completo listado con las frecuencias de cada uno de nuestros compañeros. A medida que vayamos avanzando en el programa, observaremos que el dial se va viendo alterado; las que ponemos en vuestro conocimiento son únicamente las que son útiles al iniciar la partida.

–Ryon Kyanbel: 140.85
–Master Miller: 140.38
–Horry White: 140.15
–George Kessler: 140.93
–Yozev Norden: 140.40

Kessler únicamente contestará a nuestra llamada en caso de que estemos batallando con algún enemigo, dado

que su misión es informarnos de las características propias de cada uno de ellos. Estos son algunos de los adversarios a los que deberemos enfrentarnos en "Solid Snake":

- –PREDATOR.
- –RED BLASTER.
- –ULTRAVOX.
- –MI-24 HIND-D ZL.
- –NIGHT SIGHT.
- –BLACK COLOR.
- –RUNNING MAN.

LOS VERDADEROS PROTAGONISTAS

Al igual que en "SD Snatcher", en la presentación del juego se pueden distinguir los nombres de los creadores del programa. Ellos son los que nos proporcionan tantas y tantas horas de diversión, por lo que es justo hacerles constar en este artículo; es nuestro pequeño homenaje a estos seres extraordinarios que son capaces de crear mundo irreales para que otros puedan sentirse transportados, con su magia, a sueños casi tan únicos como reales...

–Hideo Kojima: diseño de juego y escenario.

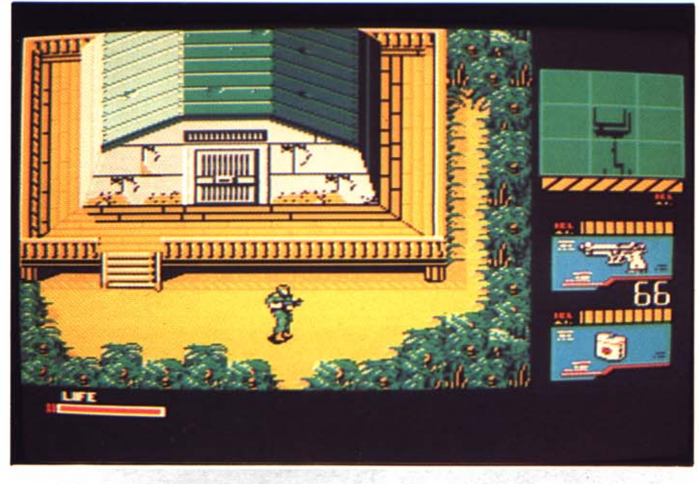
–Isad Akada y Toshinari Oka: programación.

–Shuko Fukui, Tomohiro Nishio, Tae Yabu, Yoshikiko Ohta: diseño de gráficos.

–Tomohiro Nishio: diseño mecánico.

–Masatoshi Ikariko: banda sonora.

–Kauhiko Uehara: efectos de sonido.



Nos encontramos ante una base enemiga, debemos agudizar nuestros reflejos para no ser sorprendidos por los soldados enemigos que puedan salir de ella.



Equipamiento que podemos llevar en nuestra mochila de combate. Además debemos recoger los elementos que puedan ser necesarios en el transcurso de la misión.

UNA OBRA MAESTRA

Cualquier tipo de conclusión respecto a "Solid Snake" no puede ser más favorable. Se han ampliado notablemente los mejores conceptos que hicieron de la primera parte un programa mítico, técnicamente se ha avanzado de forma significativa, y la plasmación gráfica de las situaciones es francamente impresionante. Es particularmente encomiable la utilización del color, que por su profusión, ha sido pocas veces igualado en nuestro sistema.

La banda sonora SCC es de una gran calidad, utilizándose varios instrumentos como en un FM-PAC. Eso sí, la fluidez de la acción se ha visto notablemente ralentizada, característica que no se aplica a los poseedores de un MSX2+. Pero no debemos olvidar que no son muchos los usuarios de este nuevo modelo, por lo que la mayoría verán en "Metal Gear 2" un programa lento.

Sea como fuere, esta última producción de Konami es, sin lugar a dudas, uno de los mejores programas editados jamás para la norma informática japonesa. Claro que, si tenemos en cuenta las altas cotas alcanzadas por su predecesor en el tiempo, la verdad es que no nos puede sorprender mucho este hecho...

VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:	→	→	→	→	→	
Color:	→	→	→	→	→	→
Adicción:	→	→	→	→	→	
Rapidez:	→	→	→			
Sonido:	→	→	→	→	→	
FX:	→	→	→	→	→	
Presentación:	→	→	→	→	→	
Originaliıdad:	→	→	→			
GLOBAL:	→	→	→	→	→	

NOMBRE: STARSHIP RENDZVOUS — FORMATO: 2 diskettes
COMPAÑIA: SCAP TRUST — MSX: 2 y 2+

TIPO: Erótico

Está claro que para la mayoría de vosotros, la empresa Scap Trust resultará absolutamente desconocida. Pero lo cierto es que cuenta ya con unos cuantos juegos destacables en el mercado nipón, aunque ninguno de ellos había llegado antes a nuestro país. Por lo tanto, nos es imposible juzgar si este "Starship Rendzvous" se corresponde con su línea editorial anterior; de ser así, probablemente nos encontremos ante un sello que va a dar mucho, muchísimo que hablar.

La utilización de elementos eróticos en este programa lo hace único, puesto que son usados como referentes lúdicos. No se trata de un típico "Strip Poker", ni de un desfile de imágenes pornográficas, sino de un juego cuya temática va mucho más allá, ahondando en nuestras propias, y ocultas, pasiones.

ESTRUCTURA

El juego viene presentado en dos discos, siendo el segundo una ampliación especial del primero; el nombre de esta última unidad es "Special Stage Michelle". Se trata de un desfile de digitalizaciones de una chica, a la que deberemos desnudar, ayudándonos de iconos. En el MSX club número 61, correspondiente al mes de marzo, aparecieron ya un par de fotografías de esta secuencia en la sección "Monitor al día".

Es indudable que "Starship Rendzvous" va a provocar una gran controversia, dado su empleo desmedido de reclamos sexuales. Varias cosas deben tenerse en cuenta; la primera, y fundamental, que no sólo los más pequeños tienen derecho a disfrutar de la informática en sus ratos de ocio, lo que convierte en lógico el bien, también es cierto que en la mayoría de los casos, nuestro país no está habituado a este tipo de situaciones, y los adultos tampoco suelen ponerse frente a un monitor, cosa que no ocurre en el país de origen de este juego.

De todo ello cabe sacar una precipitada pero muy cierta conclusión: España no está preparada aun para "Starship Rendzvous", por lo que es muy difícil preveer cual va a ser el impacto del juego en nuestro país. Probablemente ni siquiera llegue a aparecer distribuido por cauces regularizados. Pero nosotros debemos hacernos eco de su aparición; en consecuencia, los que no estén interesados en el tema, lo único que tienen que hacer es pasar a la siguiente ficha.



Pantalla digitalizada de la chica que debemos dejar sin ropa. Por supuesto, los usuarios de MSX2+ disfrutarán más con este espectacular programa.

TECLAS DE CONTROL

Estas son las teclas que emplea el juego en su desarrollo:

–Cursores: con ellos podemos gobernar las funciones direccionales del programa.

–<SPACE>: disparo.

–<RETURN>: ver el menú de cápsulas de "power" y también activarlas.

–<Z>: tiene la misma función que la barra espaciadora en la parte erótica del juego, es decir, manejar los iconos.

–<X>: seleccionar el icono deseado, con la ayuda de las teclas del cursor.

CAPSULAS DE POWER

A medida que vayamos avanzando en el juego, observaremos una gran proliferación de cápsulas de "power"... aunque se encuentran escondidas, agazapadas, deseando ser descubiertas. Suelen estar escondidas detrás de unos postes que encontraremos en todas las fases, apareciendo en cuanto reciban el impacto de nuestras balas. Abundan también en los espacios abiertos y en los rincones de la pantalla.

Esta es la relación completa de las cápsulas:

–<M>: da velocidad a la pistola.

–<H>: proporciona energía.

–<D>: facilita disparar en cuatro direcciones distintas, pero no simultáneamente.

–<I>: invulnerabilidad durante unos segundos.

–<F>: es una bomba. Destruye a los androides que se encuentran alrededor del personaje principal.

–<T>: anula el disparo de los enemigos.

–<S>: ralentiza a los androides.

Las cápsulas se activan pulsando <RETURN>. En ese momento aparecerá en pantalla una lista con un completo inventario de las mismas. Elegiremos la que nos conviene mediante el uso de los cursores y <SPACE>.

EROTISMO

En cuanto hayamos localizado a la chica que aparece en las primeras imágenes del preludio de la fase en la que nos encontremos, dará inicio la parte erótica del programa.

Accederemos a una ampliación de la imagen de la joven, realmente bien realizada, y la en la parte inferior del conjunto quedarán ubicados los iconos. En la parte superior de la pantalla distinguiremos una franja roja que represente nuestra energía.

A medida que vayamos usando los objetos que representan los iconos, aparecerá otra franja, en este caso de color rosa, que representa el cansancio de la fémina. Cuanto más acalorada esté, a medida que la vayamos provocando, se irá quitando ropa. Si realizamos las acciones en el orden y el ritmo correcto, la franja rosa se dividirá en partes; si conseguimos rellenar dos de ellas, se ampliarán las partes más sucu-

(Taladrar por los puntos en negro)

lentas de la chica.

Estos son los objetos que debemos utilizar para excitar a la joven:

–Mano abierta: útil cuando ya no queden más partes del cuerpo de la chica que ampliar.

–Mano en forma de pistola: aplicar en las zonas cubiertas por ropa.

–Boca con lengua fuera: usar en las partes desnudas de la joven.

–Bate de beisbol: acentuar las tendencias sadomasoquistas de la relación.

–Brazo de metal: objeto que vuelve totalmente loca la chica. Debe aplicarse por todo su cuerpo, tanto en las zonas desnudas como en las cubiertas de ropa.

–Mano con el dedo corazón extendido: de uso fundamental en su segunda sonrisa.

–Perrito: para morder el trasero de la chica, cosa que le encanta, por cierto.

–Vibrador: capaz de hacerla temblar de placer al ser aplicado en su húmeda endidura.

–Frasco de elixir: similar a un afrodisíaco.

–Botella de energía: recargar energía.

–Señal de Stop: obstaculiza a los "guaders".

Gafas: Con ellas podremos distinguir las partes más íntimas de la joven.

La mano abierta, a mano en posición de pistola, el bate y el perrito son iconos fijos, por lo tanto no es necesario buscarlos en la fase. Los demás se encuentran en algún lugar de la secuencia, y algunos están muy bien escondidos, por lo que deberemos realizar una búsqueda muy exhaustiva.

FASES

"Starship Rendzvous" se desarrolla en cuatro fases, todas ellas en forma de laberinto, siendo el último de ellos particularmente complejo. La dificultad de todos los niveles estriba en los androides que operan por el control remoto, cuya misión es defender a las mujeres, a la vez que intentar eliminarnos.

De todas formas, las fases son notablemente parecidas entre sí, lo que merma notablmeente el impacto final del juego. Es particularmente destacable la dificultad del último de ellos, que le hace prácticamente imbatible.

FASE 1. AIR LOCK

Se desarrolla en un hangar, cuyo interior está repleto de varias naves espaciales. En todas las fases debemos realizar las mismas acciones cuando iniciamos nuestra andadura; buscar y recoger objetos que luego nos serán imprescindibles para llevar la excitación de la chica a sus máximos niveles.

En este primer nivel deberemos localizar a una chica llamada Blanca McLean, que se encuentra en la parte superior izquierda del mapeado. En cuanto la encontremos, dispararemos sobre ella un rayo adormecedor, con lo que la recojeremos y pasaremos a la parte erótica del programa. De hecho, más que excitarla, debemos torturarla para que nos proporcione información acerca de la siguiente fase.

FASE 2. ENGINE ROOM

En esta ocasión, aparecemos en una sala de máquinas que no paran de funcionar. Y ya podemos empezar a buscar los iconos perdidos, puesto que al acceder a la secuencia erótica nos serán indispensables. La mayoría de los que están realmente bien escondidos son brazos de metal.

Deberemos encontrar a Kate Nickelson, que localizaremos en el extremo derecho del nivel.

FASE 3. SUB BRIDGE

Se trata de la fase más compleja, y se desarrolla en la parte inferior de la sala de máquinas, con lo que el entorno gráfico es muy similar. Existen también diversos iconos escondidos, aunque no tantos como en el nivel anterior. La mujer a la que debemos localizar es, esta vez, Kathryn Weiss, que se encuentra en la parte superior del mapeado.

LABERINTO FINAL

A diferencia de las demás fases, en esta toda la acción acontece en un laberinto propiamente dicho y de proporciones desmesuradas. Pero no podremos encontrar iconos, con lo que tendremos que contentarnos con unas pocas cápsulas de "power", las cuales, por si fuera poco, escasean.

Nuestros adversarios son unos veloces androides, cuya única obsesión es acabar con nosotros. deberemos dirigirnos a la parte superior del nivel y meternos por un hueco, que nos llevará a un pasillo muy estrecho, el cual va a parar a otro mucho más ancho en dircción hacia arriba. Al final de nuestro periplo hallaremos a una chica, a la que no debemos disparar. Nos limitaremos a recogerla y...

NO TODO ES TAN FACIL

Como habréis podido comprobar, "Starhips Rendzvous" no es precisamente un juego complejo. Las misiones a realizar son relativamente sencillas, y por encima de todo, de escasa duración. Ahora bien, es posible que muchos nunca lleguen a gozar de este programa dados sus ingredientes marcadamente eróticos. Si tenemos en cuenta la censura que sobre los menores pueden ejercer sus progenitores, a nadie extrañará la afirmación anterior. Y es una lástima, dado que el juego está programado de forma muy profesional. Sus autores hubieran tenido que preveer estos inconvenientes, por ejemplo, realizando dos versiones distintas del mismo tema, una de ellas especial para adultos.

VALORACION: mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable

Gráficos:
Color:
Adicción:
Rapidez:
Sonido:
FX:
Presentación:
Originalidad:
GLOBAL:

NOMBRE: **RUNE MASTER 2**
COMPAÑIA: **COMPILE**

FORMATO: **1 diskette**
MSX: **2**

TIPO: **Simulación de juego de mesa**

La prestigiosa firma Compile nos obsequia con otro de sus más que interesantes programas, en esta ocasión "Rune Master 2". En su país de origen, Japón, este juego se comercializa junto a "Disc Station Special" o "Disc Station Gold". Software como "Aleste Special" y "Super Cooks" han sido editados también de esta forma, con la que se pretende potenciar al producto como un todo a nivel comercial.

"Rune Master 2" no es más que una recreación del archiconocido juego de la oca, que muchos de vosotros conoceréis ya de antemano. En ete caso, pueden jugar un máximo de cuatro personas simultáneamente; en caso de ser una sola persona la que hace uso del programa, los otros tres jugadores serán gobernados por el ordenador.

Para realizar una jugada se dispone de un dado, que lanzaremos virtualmente y en pantalla, avanzando tantas casillas como marque su valor.

A medida que vayamos avanzando deberemos enfrentarnos a diversos enemigos, a los que desrrotaremos de la siguiente forma; al coincidir con uno de ellos tendremos que realizar una tirada de dados, con lo que el que saque un valor más alto vencerá. Al aniquilar a nuestro adversario, obtendremos más dinero para poder comprar más energía, más dados, defensa, puntos mágicos "MP", pócimas y poder apostar en las carreras de tortugas. Todos estos elementos se encuentran en el interior de unas casas; al llegar a sus respectivas casillas se nos preguntará sobre si queremos introducirnos en ellas o no.

Caracterización de los cuatro personajes que pueden participar en el juego.

Una de las desventajas de "Rune Master 2" es la imposibilidad de salvar la partida en disco, por lo que en caso de ser aniquilados no nos veremos forzosamente obligados a regresar al principio, pero sí hasta la última casa a la que hayamos entrado.



Pantalla de presentación.

Existen varios caminos para llegar al final del tablero, que podremos elegir dependiendo de la aleatoriedad misma de los dados. Pero estas vías que nos llevan hasta la conclusión del juego tienen muchos secretos, muchos recovecos que nos harán estremecer; uno de sus elementos más interesantes son unas trampillas, que en caso de caer en ellas, harán aparecer en pantalla un número. Si al lanzar nuestro dado, el valor no coincide con el de la trampilla, deberemos enfrentarnos a un temible monstruo.

Por nuestras andanzas en el tablero encontraremos también unos pequeños cofres, teniendo el jugador la posibilidad de poder dejarlos cerrados o abrirlos. El contenido de estos baules es absolutamente aleatorio; tanto podemos dar con dinero, como nuestra energía puede verse profundamente mermada.

Cuando atacamos a un monstruo, aparece un menú con cuatro opciones, que son las siguientes:

–Primera: atacar.
–Segunda: atacar con dados extras. Disminuyen los "MP".
–Tercera: utilizar pócimas.
–Cuarta: escapar del enemigo.

En ningún momento estas opciones se verán desactivadas, sea cual sea la acción que hayamos llevado a cabo, o nuestra situación en el juego.

● (Taladrar por los puntos en negro) ●



Detalle de la pantalla del juego en sí. En la parte superior, podemos ver al enemigo que nos enfrentamos.

ESTRUCTURA DE LA PANTALLA

En la parte superior de la pantalla, extremo izquierdo, distinguiremos la imagen del enemigo al que nos estemos enfrentando.

En la parte inferior de la pantalla, y también a la izquierda, podremos ver la cantidad máxima de energía que podemos tener, que ampliaremos al adquirir nuevos márgenes. Esta zona nos proporcionará, además, información sobre el dinero que poseemos, el nivel de defensa, los dados nominales y también los especiales.

Algunas veces, cuando estemos inmersos en la dinámica del juego, hallaremos una tarjeta que podemos cambiar por energía al personaje que vende las pócimas, con lo que nuestro marcador se verá recargado al máximo.

TECLAS DE CONTROL

Este programa de la firma Compile no utiliza excesivas teclas para su manejo. Son las siguientes:

–<SPACE>: tirar el dado.

–Cursores: para escoger opciones, o los productos a comprar en las tiendas.

–<F2>: acelerar la velocidad de juegó y devolverla a la normalidad, de forma alternativa.

EL COLECCIONABLE DEL JAPON a color es el regalo de Reyes que hace la revista MSX-CLUB a todos sus lectores.

Como curiosidad cabe resaltar que, en la pantalla de presentación del programa, y con sólo pulsar una tecla que varía aleatoriamente al iniciar cada partida, accederemos a un arcade espacial, cuyo escenario es el tablero del juego principal.

UN JUEGO AL SERVICIO DEL ENTRETENIMIENTO SIN COMPLICACIONES

Resulta evidente que el objetivo último de "Rune Master 2" es entrener sin mayores complicaciones; no se trata de un juego ambicioso, ni técnica ni formalmente. Los gráficos son bastante buenos, y especialmente coloridos, pero siguen en la tónica de la discreación, que preside todos los factores del programa

Si disponemos de FM-PAC o de un MSX2+, podremos disfrutar de los nueve canales de sonido que emplea la banda sonora, así como de las voces digitalizadas que adornan algunas de las jugadas que realizamos.

Un sólo jugador, enfrentado a la máquina, no podrá divertirse excesivamente con esta producción de Compile, dada la deficiencia de la inteligencia artifical que los programadores han implantado a los enemigos cibernéticos. Por lo tanto, cabe recomendar "Rune Master 2" a aquellos usuarios que puedan disponer de otras personas con las que poder jugar. De lo contrario, piede una gran parte de su atractivo principal; el de la participación, el divertimento lúdico compartido.

VALORACION:	mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable
Gráficos:	bien
Color:	muy bien
Adicción:	pasable
Rapidez:	pasable
Sonido:	bien
FX:	bien
Presentación:	pasable
Originalidad:	regular
GLOBAL:	pasable

HENKA NO ARU. (VARIEDAD)

...O lo que es lo mismo, nuestro contenido este mes es de lo más variado. Tenemos a un R.P.G. realmente bueno, además de dos arcades de directrices marcadamente distintas.

Nuestro primer tema de hoy será un nuevo número de la revista en formato diskette japonesa, "Disc Station", concretamente el quince.

"Disc Station 15" contiene fotografías, en el disco A, de un juego arcade de Compile, el cual, al menos por su aspecto, recuerda a "Rune Master 2" o a "Super Cooks". Por otra parte, la productora The Links presenta "Haphazard 3", un programa conversacional en japonés.

También en el disco A se incluye una demo del cartucho "Hal Note", cuya editora no es otra que Hal Laboratory, los autores del mítico programa de diseño "Eddy 2000". Se trata de una utilidad muy parecida a este último programa. Podremos disfrutar en el mismo modulo de otra demo, en este caso jugable, de un juego ya conocido por los buenos aficionados, "Exa Inova", que en los tiempos de los 16 K-ROM causó furor entre los usuarios.

En el disco B, como siempre, disponemos de juegos confeccionados en lenguaje BASIC por aficionados japoneses; y, como no, información en Kanji y una nueva demo jugable de "Blaster Burner".



DIRECCIONES

Hace ya varios meses que no os ofrecíamos las ansiadas direcciones de productoras japonesas, pero a partir de ahora intentaremos publicarlas tan asiduamente como nos sea posible.

M.A.C. Humming Bird Soft
(Kabushiki Gaisha)
2-2-15 Sonezaki, Kita-Ku, OSAKA
530 JAPAN

COMPILE
(Kabushiki Gaisha) KONPAIRU
Shanboru-Koko (Rm) N. 210,17-5
Osugamachi, Minami-Ku.
Hiroshima-Shi, 732 (HIROSHIMA)
JAPAN

AGRADECIMIENTOS

Son muchas las personas que nos han ayudado durante la confección de este complicado apartado, por lo que es de justicia el reconocer sus méritos. De esta forma, no permanecen en el anonimato y nuestros lectores pueden también saber de ellos.

Por cierto, si alguno de vosotros queréis hacernos llegar algún comentario sobre cualquier tema, preferentemente aportaciones en cuanto a videojuegos se refiere, dirigiros a la dirección habitual (Coleccionable del Japón).

–Francisco Jesús Martos (Málaga).
–Oscar López (Toledo).
–Miguel Masip (Barcelona).
–Gerard Doménec (Mollet).
–Josep Mayoral (Hospitalet).
–LASP (Zaragoza).
–Vicente Espada (Mollet).
–Sergio Monclús (Barcelona).
–José Pizarro (Mollet).
–DISCOVERY INFORMATIC (Barcelona).
–Xavier Figuera (Sabadell).
–Manuel Martínez (Esplugues).
–Jordi Roig (Hospitalet).
–Club HNOSTAR (Santiago de Compostela).

TRUCOS

Tenemos un fantástico truco para "Space Manbow" de Konami. Seguramente, resultará de vital interés para todo fanático de este juego que no haya conseguido aún terminarlo. Atentos; en cuanto aparezca la presentación y el mensaje "Press Space Key", deberemos hacer lo siguiente: Pulsaremos

(Taladrar por los puntos en negro)

<SHIFT>, <CTRL>, <ESC>, <RETURN>, <INS> simultaneamente, tras lo que no deberemos obedecer la indicación del programa, y presionaremos <HOME>.

Desde este momento, cuando empecemos a jugar gozaremos de inmunidad absoluta. No nos afectará ningún tipo de obstáculo, incluyendo las bombas de los enemigos y las paredes del escenario.

El siguiente truco pertenece a "Xak". En este juego existe una larguísima secuencia laberíntica cerca del final.

Estos laberintos están dispuestos formando un cuadrado de cuatro templos, en los cuales podemos distinguir una letra, de la A a la G junto a un extraño símbolo azul. Nuestro objetivo es encontrar al monstruo final del juego, y para ello deberemos hacer frente a la prueba de la razón. Una vez hemos llegado a la isla donde están los cuatro primeros templos, a saber, "B", "G", "F" y "D", nos introduciremos en el "G", con lo que llegaremos a "C", "G", "A", "E" y en uno de los símbolos azules.

De esta forma, volveremos a meternos en el templo "G", y volveremos a salir de él inmediatamente. Así empezaremos desde la isla donde está el símbolo. La combinación a seguir desde este punto es la que sigue:

E-B-F-C-A-G-D-Símbolo azul.

Con esto conseguiremos encontrar a Vadú, el siniestro monstruo que nos separa de la conclusión del juego.

NOVEDADES

Estas son las últimas novedades aparecidas en el mercado japonés. Cabe destacar que algunos de los títulos no son exactos, dada que la traducción directa del Kanji es una tarea muy compleja.

–Membership Golf. Sony. 2DD. MSX2. FM.

–Playball' III. Sony. 2DD. MSX2 y MSX2+. FM.

–Galna Dada. Sexy Laberinth. 2DD. MSX2.

–Randar III. Compile. 2DD. MSX2 y MSX2+. FM. RPG.

–Grimson III. Xtal. 2DD. MSX2 y MSX2+. FM. RGP.

–Disc Station XVII. Compile. 2DD. MSX2. FM. Revista.

–Peach Up V. (?). 2DD. MSX2. FM. Revista.

–Exterlien. (?). 2DD. MSX2. (?). RPG.

–Fray-Xak. Micro-Cabin. 2DD. MSX2 y MSX2+. Turbo R. RPG.

–Xak II. Micro-Cabin. 2DD. MSX2 y MSX2+. RPG.

–Wizardryl. ASCII. 2DD y Mega-Rom. MSX, MSX2 y MSX2+. RPG.

–Seed of Dragon. River Hill Soft. 2DD. MSX Turbo R.

–Famicle Parodic II. Bit-2. 2DD. MSX2 y MSX2+. Arcade.

–Dragon Spirit. Namco.

–Grapisaurus. Bit-2. 2DD. MSX2 y MSX2+. Diseñador de gráficos.

–Lüvek. (?). Creador de juegos. "Twinkle Star" y "Super Zelixer" han sido programados con esta utilidad.

PRIMICIA

Desde el mes pasado, hemos iniciado la creación de un nuevo apartado en la revista, llamado "Cómo terminar...", En esta sección podéis hacer lo propio con juegos como "Shalom", "Xak", "Ys III", "Golvellius II", "SD Snatcher" y muchos otros.

Vosotros podéis contribuir con vuestros propios descubrimientos; podéis hacernos llegar información sobre la conclusión de todos los juegos que hayáis terminado, con el fin de que todos podamos llegar un poco más lejos en nuestra aventura particular. Con la ilusión de todos, todos podemos llegar.

Por otra parte, habréis visto en la lista de novedades que en algunos juegos aparece como soporte un nuevo modelo de ordenador MSX, MSX Turbo R. ¿Estáis Sorprendidos? Pues ni la mitad que nosotros. Aún no poseemos datos concretos sobre este nuevo aparato, pero en cuanto los sepamos os lo haremos saber de inmediato.

También destacaremos que hemos averiguado de qué se compone la saga "Dragon Slayer" de Falcom.

–Dragon Slayer I. Cartucho Rom 32 K. MSX.

–Dragon Slayer II. Xanadú. Cartucho MegaROM. MSX.

–Dragon Slayer III. Romancia. 2DD. MSX2.

–Dragon Slayer IV. Cartucho Mega-Rom MSX y MSX2.

–Dragon Slayer V. Sorcerian. Cartucho MegaRom MSX2.

–Dragon Slayer VI. The Legend of Heroes. 4 x 2DD. MSX2 y MSX2+. FM.

Estamos profundamente interesados en cualquier usuario que haya podido terminar un título de la saga. De ser así, no dudéis en remitirnos vuestra solución al juego.

CORREO

–Carlos Redonnet Sánchez (Barcelona), nos pide información sobre cómo terminar "Xak". Podemos complacerte, dado que en este mismo número, en la sección "Cómo terminar...", "Xak" es precisamente el protagonista.

–Miguel Angel Oliver Calafell (Palma de Mallorca), asiduo lector, nos increpa por no haber ofrecido información sobre el MSX2+. Debemos decirte, Miguel Angel, que ya desde que se supo de la existencia de este modelo, hemos venido informando sobre el mismo. Y además, en este coleccionable nos hemos ocupado de una gran cantidad de juegos destinados a este sistema. No te habrás comprado todos los números de la revista, Miguel Angel.

–Antonio Altafall Laguardia (Zaragoza), tiene problemas con "Metal Gear", puesto que no consigue destruir al helicóptero. Tienes que disparar con el lanzagandas, Antonio, pero exactamente en la cabina y repetidas veces; de lo contrario se te agotarán.

–Ricardo Cabrera (Granada), ha descubierto un interesante truco para "Ninja" de Dexter. Una vez ubicados en la opción de elegir personaje, pulsar en lugar de <SHIFT>, <RETURN>, con lo que escucharemos por orden de aparición todos los efectos sonoros del juego. Las teclas de manejo son las siguientes:

–<SHIFT>. Salto.

–<CURSORES>. Control de personaje.

–<SPACE>. Disparo.

–<SHIFT>+<CURSOR ABAJO>. Empezará un periodo de inmunidad, cuya duración se corresponderá con el personaje que hayamos elegido.

–José Pérez León (Almería), nos pregunta acerca de la segunda parte del mapa de "Space Manbow". Bien, parece ser que esta cuestión ha levantado un sinfín de polémicas entre nuestros lectores. La verdad es que ni nosotros sabemos con seguridad si podremos ofreceros la conclusión al mapa, dado que el responsable de tal labor, Pere Baño, parece no estar interesado en terminar su labor. En caso de que Pere acabe por no cumplir con lo pactado, nosotros mismos daremos fin al artículo en un futuro próximo. Nuestra intención es que todos vosotros podáis disfrutar de "Space Manbow" íntegramente.

LAS FICHAS DEL MES

Estos son los juegos que encontraréis comentados en las páginas siguientes:

–Ancient Ys Vanished Omen II. The Final Chapter. Falcom.

–Super Cooks. Compile.

–Super Zelixer. MSX Magazine.

NOMBRE: ANCIENT YS VANISHED OMEN II. THE FINAL CHAPTER

COMPAÑIA: FALMCOM

FORMATO: 2 x 2DD
MSX: 2 sin FM

TIPO: RPG y Aventuras

"Ys II" es la secuela de uno de los mayores éxitos de Falcom, el que dió nombre a la saga, aunque guarda diferencias con el primero; este es el caso de los puntos mágicos MP, que significan más energía para el jugador, y las teclas de control, que son las siguientes:

–<E>. Armas y varitas mágicas.
–<I>. Inventario (objetos).
–<S>. Estado del personaje.
–<ESC>. Pausar el juego.
–<RETURN>. Usar objeto.
–<SPACE>. Disparo (al principio no está disponible esta opción).
–<F1>. Cargar la partida anterior.
–<F4>. Grabar la partida en cualquier momento, siempre en un disco formateado a doble cara. El programa puede proceder en memoria S-RAM, pero para ello tenemos que disponer de FM-PAC o MSX2+.

Una de las muchas mejoras que incorpora "YuS II" con respecto a su antecesor, es la posibilidad de grabar hasta un máximo de ocho partidas en el disco de usuario.

DESARROLLO

La historia vuelve a tener lugar en el pueblo de Ys. El primer paso a seguir es dirigirnos a una casa situada en el extremo derecho inferior, lugar en el que se encuentra una mujer, la cual nos otorgará un pergamino y 300 monedas de oro. Con este dinero compraremos el primer escudo (chain-mail) y la primera espada (Sword-Short). Los seleccionaremos en el menú de armas.

Repararemos nuestra atención en el inventario, donde observaremos que aún conservamos los seis libros que recuperamos en la primera parte; en esta ocasión deberán ser entregados a varios dioses, que encontraremos a medida que vayamos avanzando. Los dioses tienen el color del libro que les corresponde.

Llegaremos hasta una casa, en la que un viejo está descansando en una galería, al lado de la puerta. Hablaremos con él, y después abandonaremos el pueblo, accediendo a las ruinas de Mondoria. Deberemos hallar un palo que tiene una forma parecida a la de una caja, y una fruta parecida al limón.



En las ruinas localizaremos también a un anciano, con el que mantendremos una conversación después de coger el palo.

Tras esta acción, charlaremos con la estatua de un ángel, y una vez hayamos hecho eso, conseguiremos los primeros Magic Points (MP). La fruta sirve para recuperar los MP que vayamos perdiendo; existen diversos manjares por los mundos de "Ys II" con la misma función.

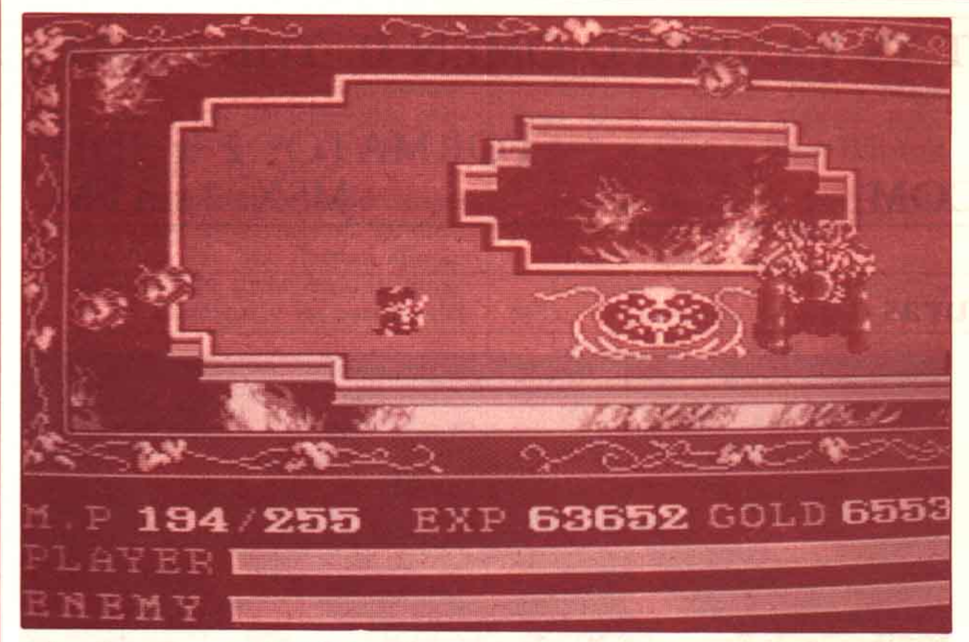
Dirijamos nuestros pasos hacia un hombre que permanece junto a una puerta con una reja. Hablaremos con él, tras lo que volveremos al pueblo y conversaremos de nuevo con el anciano.

En las ruinas de Mondoria podremos abrir, entonces, una puerta, la cual da paso a las cuevas, lugar en el que residen cinco de los dioses. El sexto está en un lugar más apartado.

Dentro de las cuevas, nuestra misión será encontrar varios objetos; un pico, una varita que nos permitirá disparar siempre que tengamos MP, y para terminar una corona azul. Con el primer elemento buscaremos una pared ligeramente agrietada a la que



(Taladrar por los puntos en negro)



golpearemos; en su interior está un hombre, quien nos dará dinero y experiencia. También distinguiremos en el interior del hueco una puerta falsa.

Volveremos al pueblo y en el extremo superior derecho encontraremos dos hombres; uno nos dará una botella, con la que buscaremos una casa situada un poco más abajo. En ella nos cambiarán la botella por la varita. Una vez realizada esta acción, continuaremos dando los libros a los dioses.

Dentro de las cuevas hallaremos un monstruo; una vez eliminado podremos acceder a otro sector de la secuencia, donde encontraremos una planta, y una piedra azul. La planta tiene función de campanilla.

Si elegimos la segunda varita, distinguiremos puertas ocultas. Tras haber obtenido los dos objetos anteriormente, llegaremos al pueblo y buscaremos la casa del herrero, quien nos comprará la piedra azul por 3.000 de oro.

Nos desplazaremos entonces a la casa situada en el extremo inferior izquierdo y nos introduciremos en la bodega, en la que existe una pared ligeramente desconchada. De usar la campanilla, la pared se derrumbará, dando paso al sexto dios, el cual, al otorgarle el último libro, nos otorgará un pergamino.

Al principio de las cuevas vimos una puerta cerrada; ahora está ya abierta, es al entrada a la cordillera de Noltia, en la cual se halla una piedra azul, además de una cueva. Inicialmente buscaremos la piedra, y con ella nos dirigiremos a la cueva. En el interior de la misma, veremos una puerta que no puede ser abierta, con lo que usaremos la piedra en un saliente situado a la derecha; conseguiremos de esta forma que aparezca un puente. Una vez cruzado, pasaremos por otra puerta.

Dentro, está una escalera que bajaremos rápidamente, con lo que observaremos a la derecha una entrada. Nos introduciremos en ella, encontrando un objeto muy útil, el cual nos hará recuperar la energía perdida en combate, siempre que lo llevemos puesto, pero eso sí, debemos estar completamente parados.

Entonces, buscaremos un águila azul, la cual sirve para que le disparo sea dirigido, es decir, que por sí solo vaya a su encuentro. Llegaremos a otra cueva, con el camino cortado por una aglomeración de piedras; para pasar deberemos disparar a las piedras. A partir de ahí, nos haremos con otra varita que en caso de ser usada nos convierte en monstruo. Bajo este aspecto podremos conversar con nuestros enemigos sin que nos ataquen, y obtener información vital.

Deberemos obtener luego unas zapatillas, con las que podremos escalar las rampas de hielo de la zona. Luego, volveremos al puente y por la zona inmediatamente anterior al mismo, buscaremos un espejo con la ayuda de las zapatillas.

De vuelta a la puerta, hablaremos con la estatua de un ángel y seleccionaremos el espejo, tras lo que nos encaminaremos hacia una puerta que permanece cerrada. Pulsaremos <RETURN>, y la puerta cambiará de sitio, dado que la que podíamos ver era falsa.

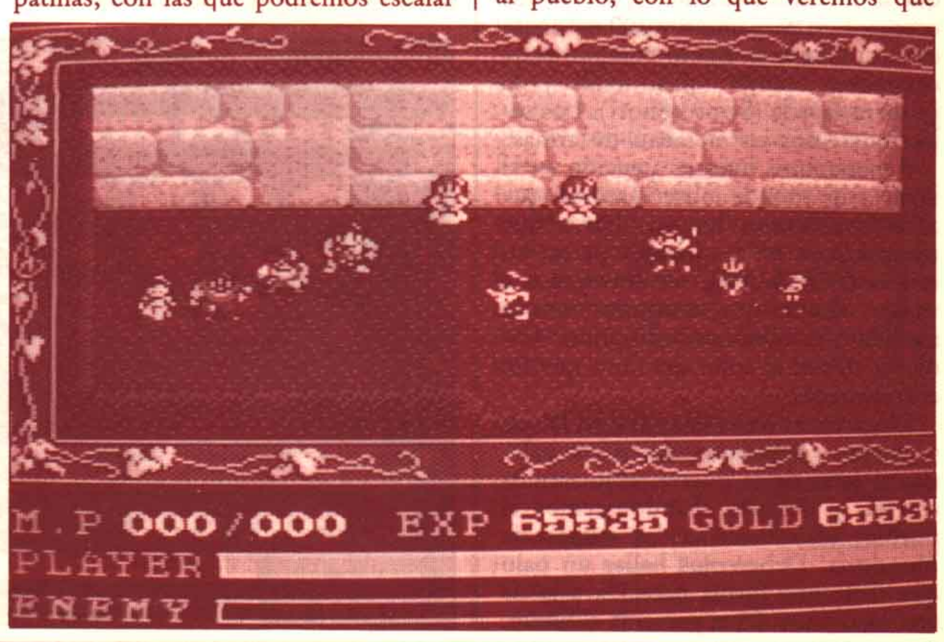
Una vez dentro, eliminaremos al monstruo, con lo que obendremos dinero y experiencia. Al salir, tendremos acceso al foso de los quemados, en el que deberemos encontrar una hierba, situada saliendo de la primera puerta en el extremo inferior.

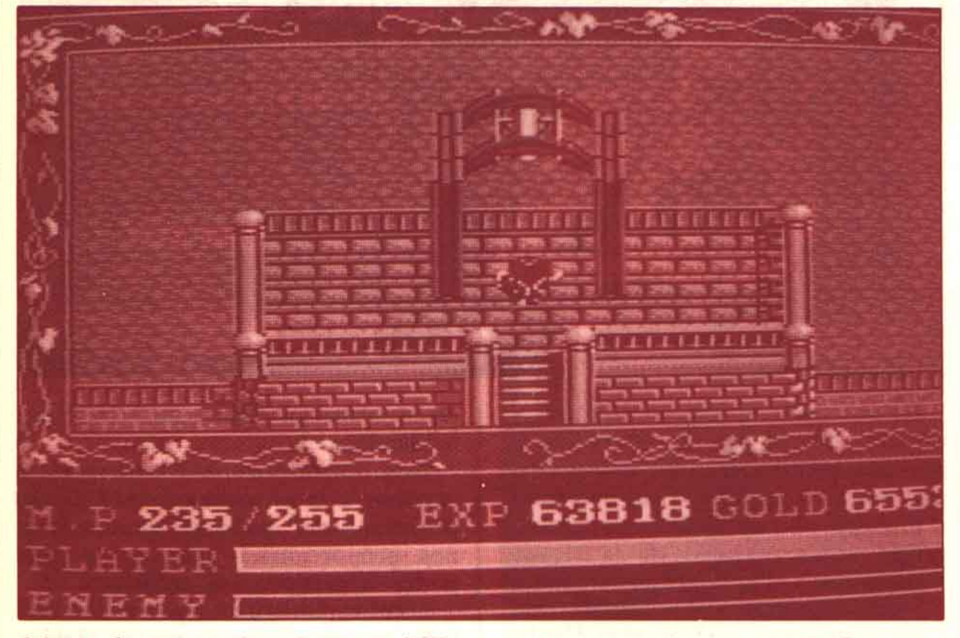
Si ingerimos la hierba, podremos pasar por un túnel que contiene gases. A la salida del tunel, daremos con otro pueblo y hablaremos con todos sus habitantes; en el extremo superior de la región hay una fruta.

Hasta ese momento, usando el espejo gozábamos de una sola opción, pero al llegar al nuevo poblado dispondremos de una más. Eso ocurrirá cada vez que entremos en una nueva urbe o en cualquier lugar señalado.

En el pueblo deberemos buscar una bola azul. Una vez localizada, nos transformaremos en monstuo y hablaremos otra vez con la gente; una de esas personas, la última, deberá charlar con nosotros bajo los dos aspectos, como héroe y enemigo. Al hablar con él normalmente, nos otorgará unos pendientes, con los que nos dirigiremos a una pared agrietada.

Seleccionaremos los pendientes y pulsaremos <RETURN>, justo enfrente de la grieta. Después volveremos al pueblo, con lo que veremos que





delante de nuestro benefactor se halla un nuevo personaje; hablaremos con ambos. Cabe destacar que la bola azul tiene la mima función que los pendientes.

Uno de los individuos nos dará experiencia, al mismo tiempo que nos abre un puente. Por consiguiente, podremos seguir nuestra andadura.

En el nuevo sector que se abre ante nosotros, deberemos destruir un temible monstruo, cuyo punto sensible es la boca. Una vez eliminado, accederemos a un nuevo poblado, en el que hay tres casas. En una podremos adquirir espadas, escudos y todo tipo de armamento, en otra conseguiremos una concha de mar. Al entrar, mantendremos una conversación con una mujer, situada en el lado izquierdo de la casa.

Dentro de las casas, hallaremos también a otro personaje, un hombre, junto a una puerta cerrada. Para abrirla, deberemos hablar con esta persona, y después con otro individuo que reside en otra casa; su característica es que fuma en pipa.

Retrocederemos en nuestro camino y llegaremos hasta el punto en el que se halla el carcelero. Ahora ya podremos abrir la puerta. En el interior, está la puerta del palacio de Salmon. Para acceder a él, deberemos convertirnos en un monstruo.

El palacio de Salmon se divide en dos partes, derecha e izquierda. En cada lado hay una reja con un guardián detrás. Para pasar por ella deberemos hacer lo siguiente;- en la parte derecha del castillo se encuentra una sala con un guerrero en su interior. Nos transformaremos en monstruo y charlaremos con los enemigos. El guerrero nos dará un anillo bajo este aspecto, y regresaremos hasta la reja del mismo sector. Poniéndose el anillo, se abrirá.

Hemos llegado a una nueva zona, con dos puertas que no podremos abrir. Si nos disfrazamos nuevamente de monstruo ante una de ellas y elegimos los pendientes, pulsaremos <RETURN>, con lo que distinguiremos un texto en japonés. Nuestro centro de atención será ahora la otra reja, custodiada por un guardián con el que hablaremos. Tendremos acceso al siguiente sector del castillo.

Una vez en el interior de la reja, dirigiremos nuestros pasos hacia abajo, donde hallaremos una escalera que sigue la misma dirección. Una vez la hayamos recorrido hablaremos con un brujo, tras lo que pasaremos por la puerta que hay detrás suyo, la cual da paso a las cloacas; nos convertiremos en un monstruo azul. Ante todo, debemos romper el hechizo. Para ello necesitamos un cáliz situado cerca de nosotros, en una habitación de apariencia distinta a las demás. Cuando entremos en ella, seleccionaremos la segunda varita y aparecerá un cofre. En su interior está el cáliz.

Encaminaremos nuestros pasos ahora hacia el pueblo, en el que sólo podremos entrar a una casa. Dejaremos que nos den el mensaje, y con el cáliz, nos dirijiremos hacia el guerrero situado en el extremo derecho, el cual antes nos había dado el anillo. Una vez ante él, con el cáliz seleccionado, pulsaremos <RETURN> y volveremos a la normalidad.

Iremos ahora a las cloacas, y buscaremos una sala donde hay gente. Al hablar con varias personas una de ellas nos proporcionará una llave, tras lo que todos se helarán.

Nos desplazaremos hacia la reja de la derecha. Al entrar nos dirijiremos hacia la misma dirección, y después hacia arriba, con lo que encontraremos una puerta que se abre gracias a la llave. Tendremos con ello acceso a otras cloacas, donde hallaremos un collar azul.

Avanzaremos hasta la puerta central del castillo, en cuyo interior deberemos tener 35.000 de experiencia y la cuarta armadura.

Cuando le hayamos destruido, abriremos la puerta y mantendremos una conversación con un ángel. Seleccionaremos el collar azul, el cual nos transportará a otro lugar del castillo. Buscaremos la entrada a las cloacas. En el interior de las mismas hallaremos un hombre, quien nos otorgará una llave con la que podremos abrir todas las puertas del castillo... a excepción de una, que podemos distinguir puesto que aparece un texto al acercarnos a ella.

Regresaremos al castillo y abriremos todas las puertas. Dentro de ellas encontraremos lo siguiente; "Iron



(Taladrar por los puntos en negro)

ANCIENT YS VANISHED
THE FINAL CHAPTER
©1988 FALCOM CO.,LTD.
THE END

Shield" y un cofre ya abierto con un monstruo al lado. Tomaremos su aspecto y hablaremos con él. Encontraremos otra varita, que nos dará el poder de paralizar a los enemigos.

Volveremos a la entrada de las cloacas, entrando de nuevo a la derecha. Veremos una puerta con un león; la abriremos, se vaciará el agua de los canales y conseguiremos experiencia. De esta forma, podremos llegar a lugares anteriormente inaccesibles. En los canales conseguiremos "Battle Armour" y un murciélago dorado; enfrente del cofre del murciélago encontraremos una salida a otro sector del castillo.

En él contactaremos con una persona, hablaremos con ella. Buscaremos luego una habitación, en cuyo interior leeremos un texto. Si nos situamos en el centro del lugar recuperaremos energía y MP.

Un poco más a la derecha daremos con una puerta, y en su interior con otro monstruo. Para destruirle, deberemos acabar con los murciélagos que revolotean a su alrededor. Una vez eliminado, encontraremos a una princesa que nos pedirá ayuda, pero unos rayos nos impedirán auxiliarla. En el lugar en el que se halla la princesa, una torre, veremos también un cofre protegido por los mismos rayos.

Subiremos hasta lo más alto y hablaremos con el brujo que nos hechizó, con lo que este desaparecerá. Luego, bajaremos; los rayos habrán desaparecido y la princesa habrá muerto. Cogeremos el muñeco del cofre, nos dirijiremos al tercer pueblo y, delante de una casa, distinguiremos a un hombre que antes no estaba. Hablaremos con él y con toda la gente del pueblo; utilizaremos "Wing", elegiremos la última opción y accederemos a la habitación, en la que distinguiremos un texto.

Volveremos a charlar con todos y regresaremos a la puerta del lado izquierdo del castillo, que anteriormente no habíamos podido abrir. En su interior hallaremos una bola azul uqe ya habíamos poseído, tras lo que iremos a la habitación que habla y volveremos a perder el objeto.

Iremos hacia arriba, en la torre, y veremos que el cuerpo inherte de la princesa ha desaparecido. Proseguiremos nuestro camino y seleccionaremos el muñeco; con esto habremos descongelado a las personas de la cloaca. Volveremos a ellas y por nuestra hazaña, nos regalarán un collar de oro. Después iremos a la entrada de las cloacas de la parte derecha del castillo y buscaremos a un hombre que antes estaba congelado.

Hablaremos con él y nos dará "Clelia-Sword"; volveremos al tercer pueblo y entraremos en la casa del hombre que fuma con pipa, quien nos dará "Clelia-Armour".

Posteriormente, compraremos la botella, que vale 60.000, y también "Battle-Sword" y "Battle-Shield". Los dos últimos se encuentran en las cloacas y la botella no la seleccionaremos todavía.

Seleccionaremos el collar de oro y regresaremos al ángel del sector, quien nos trasladará a otro. Concretamente hasta la lugar en el que vive un tenebroso monstruo, bastante difícil de eliminar. Es aconsejable llevar 65.535 de experiencia.

Tras haber acabado con él, conseguiremos la varita de la invulnerabilidad. Hemos llegado a la recta final del juego.

Buscaremos una persona con la que anteriormente ya habíamos charlado, también a la princesa de la torre, y llegaremos a un callejón sin salida. Pero, si subimos al extremo superior del pasadizo izquierdo, y después bajamos, se abrirá un agujero en la pared, en cuyo interior está un guerrero al que hablaremos.

Nos desplazaremos a la derecha y veremos a la princesa que nos dio la primera llave, quien en esta ocasión nos proporcionará unos rayos para poder atravesar a sus acólitos.

Localizaremos a unas personas montadas en una estatua de piedra. Hablaremos con ellas y nos darán una tarjeta de plata; después, aparecerán dos individuos más por la puerta, uno de ellos nos proporcionará "Clelia-Sword".

Seleccionada la tarjeta, la usaremos, sonará una música y liberaremos a las dos personas que están atrapadas encima del monumento.

Hablaremos con ellas y podremos abrir la puerta, dentro de la que se encuentra otra más. Antes de introducirnos en esta última, grabaremos la partida y seleccionaremos la varitay la botella de 60.000. Vigilaremos que los MP estén al máximo, lo que faciitará la destrucción del último brujo.

Una vez hayamos acabado con su infinita maldad, podremos disfrutar de una exquisita secuencia final.

TOMAD NOTA DE QUE...

–La botella de 60.000 sirve para recuperar la energía en caso de que la perdamos en batalla con el último enemigo.

"YS II", UNA ARDUA TAREA

Este comentario ha podido terminarse gracias a la inestimable colaboración de varios de nuestros más asiduos lectores: Manuel Martínez, Vicente Espada y Xavi Figuera.

VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:					→	
Color:					→	
Adicción:						→
Rapidez:						→
Sonido:					→	
FX:						→
Presentación:						→
Originalidad:						→
GLOBAL:						→

NOMBRE: SUPER COOKS
COMPAÑIA: COMPILE

FORMATO: 1 diskette
MSX: 2 y 2+ con FM PAC

TIPO: Arcade

"Super Cooks" constituye uno de los lanzamientos más originales de la firma Compile, apartándose bastante de la línea habitual de esta productora.

El personaje principal de este juego es un cocinero, retomando la línea de protagonistas más próximos al jugador que iniciara Konami, hace ya muchos años, con su histórico "Comic bakery".

La animación de nuestro alter-ego es sencillamente deslumbrante, y los pequeños detalles que conforman su apariencia final han sido realmente cuidados hasta límites insospechados.

TECLADO AUXILIAR

<F1>. Salvar en disco la partida en curso. El límite que de las mismas puede almacenarse en el mismo soporte es de tres.

–<F2>. Ver los diplomas que poseemos, así como los "power", "dish" e "items".

<STOP>. Pausa.

–<SHIFT>. Cambiar el arma que estemos utilizando.

ARMAS

A medida que vayamos avanzando en el desarrollo del juego poseeremos hasta un máximo de cuatro armas, que son las siguientes:

–Sartén. Está en nuestro poder desde el principio de la partida. Es aconsejable su uso en las grutas.

–Salero. Tiene un gran poder destructivo, pero es un poco lento.

–Cuchillo de cocina. El arma más destructiva, aconsejable, como la sartén, para las grutas.

–Bola de fuego. A pesar de tener un poder destructivo medianamente efectivo, es demasiado lenta como para ser usada con asiduidad.

Tres de estos elementos, el salero, el cuchillo de cocina y la bola de fuego, incrementan notablemente su poder mediante la pulsación de la tecla <SPACE> y <SHIFT>.

Seguidamente los disparos del salero permanecerán alrededor el personaje, defendiéndole de los ataques enemigos. El cuchillo, por su parte, abarcará grandes distancias, mientras que el itinerario uniforme de la bola de fuego se verá alterado en favor de una ruta zig-zagueante.



FASES

"Super Cooks", al igual que ocurre con otros juegos de Compile, está dividido en varias fases, las cuales cuentan con decorados realmente curiosos. Nosotros nos hemos limitado a detallar los pasos que debéis seguir en las dos primeras. Lo demás debe correr de vuestra cuenta; no se trata de un juego excesivamente difícil.

FASE 1

La primera fase tiene lugar en un decorado repleto de frutas de todo tipo, lo que da como resultado un resultado estético recargado y colorido en extremo. Pero vamos a lo que más nos interesa; cómo debes hacer frente a tus objetivos en esta secuencia de juego.

El primer paso que debes seguir es desplazarte una pantalla a la izquierda. Después, entra en la puerta y elige la primera opción, con lo que dish-max aumentará a 2.000. Luego continúa hacia arriba, recorriendo una sola pantalla y eliminando un par de sandías revoltosas, con lo que aparecerá una nueva puerta. Deberemos entrar en ella y elegir, como anteriormente, la primera opción, aumentándose de esta forma el nivel dish-max a 6.000.

Sube una pantalla más para disparar a un par de frutas, con lo que hará aparición una puerta; eectúa la misma acción que hemos descrito y conseguirás un incremento de power-máx. A partir de ahí, dirígete hacia abajo, repitiendo los mismos pasos descritos en este párrafo.

Encamina tus pasos una pantalla a la derecha, para desde ese punto descender una más y desplazarte a la izquierda. Entra en la puerta; a continuación realiza la operación habitual, con lo que se obtiene un aumento de 8.000 en dish-max. A continuación, avanza una pantalla a la derecha, tres hacia arriba y una a la izquierda, golpea con la sartén el árbol del centro y aparecerá una puerta; intróducete en ella y recibirás un poder especial.

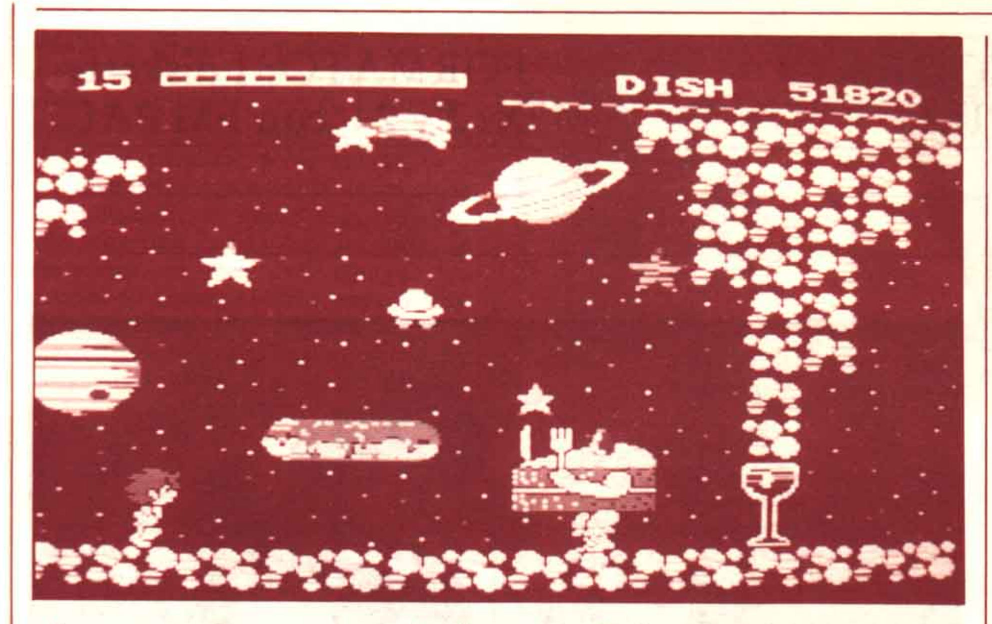
Desplázate una pantalla a la derecha, una abajo y otra más a la derecha, con lo que gracias al poder especial, podrás atravesar un puente y entrar en otra puerta, obteniendo una llave para abrir la verja de la pirámide. Camina tres pantallas a la izquierda y una arriba, abre la verja; del suelo surgirá una nueva pirámide. Introdúcete en ella y cruza el pasillo, teniendo sumo cuidado con los tapones de corcho.

GRUTA 1

La acción en esta secuencia tiene lugar en una gran cocina, contando el escenario con scroll horizontal de izquierda a derecha. Antes de empezar, debes elegir arma, pero al contar únicamente con la sartén deberemos conformarnos con ella.

Para poder luchar con el guardían de la gruta, deberás recoger varios alimentos; una manzana, unas cerezas y un limón. Cuando hayas obtenido los dos

(Taladrar por los puntos en negro)



primeros y avances un poco más, el scroll se detendrá, iniciándose el ataque de un mazo de cocina. Destrúyelo, tras lo que encontrarás el limón y proseguirás tu camino hasta alcanzar al guardián. En caso de que te falte uno de los alimentos, regresarás al inicio de la gruta.

PRIMER GUARDIAN

El primer guardián es una naranja gigante con brazos y piernas. Al aparecer ni pelea ni dispara, pero al golpearle varias veces con la sartén conseguirás que se muestre agresivo. Te limitarás a destruir los trozos de naranja que te lanza el enemigo; es la única forma de acabar con él.

Una vez hayas vencido, recibirás tu primer diploma de chef.

FASE 2

Nos encontramos en el mundo de las verduras, dado que el escenario está repleto de ellas. Lo que debes hacer nada más empezar es andar una pantalla a la derecha y entrar en la puerta, con lo que conseguirás un poder especial, el cual te permitirá acceder a más agujeros.

Avanza una pantalla a la derecha, una arriba y una a la derecha, elimina a un par de champiñones; aparecerá una puerta. Realiza la misma operación de antes. Dish-max registrará un incremento de 2.000 puntos.

Baja una pantalla, destruye un par de pimientos y repite lo de siempre. Aumentará power-max. Recorre una pantalla hacia arriba, una a la izquierda y dos más arriba. Aplasta un par de filetes y verás otra puerta. Ya sabes.

Dos pantallas a la derecha se encuentran dos champiñones que debes destruir, con lo que aparecerá una puerta. Entra y elige la primera opción, alcanzado dish-max un total de 20.000 puntos. Avanzando una pantalla a la derecha y una abajo, elimina un par de calabazas e introdúcete en la puerta. Escogiendo la primera opción recibirás una lata de conserva.

Camina una pantalla hacia arriba, dos a la izquierda, dos abajo, otras dos a la derecha y una abajo por el centro; golpea la punta del extremo inferior y aparecerá una puerta. Repite la acción usual, con lo que obtendrás la segunda arma adicional, un salero. Avanza una pantalla arriba, dos a la izquierda y una arriba.

Verás a un hombre durmiendo la siesta impidiéndote el paso. Debes elegir el salero con la tecla <SHIFT> y echarle un poco de sal al individuo, con lo que él, horrorizado, huirá corriendo hacia la derecha. Toma su misma dirección y encontrarás un árbol moribundo. Si usamos el salero sobre él, florecerá y su poder místico abrirá otra puerta, que nos proporcionará un poder especial para el salero.

Desplázate una pantalla a la izquierda, una arriba, una a la izquierda y una abajo, introdúcete en la puerta. Elige la primera opción y obtendrás un aumento de power-max. Muévete un pantalla a la derecha, entra en la puerta y accederás a la segunda gruta.

GRUTA 2

Elige arma y busca varios objetos; un tomate, una cabeza de ajos, un pedazo de salchichón y una bolsa de papel. Al encontrar los dos primeros, tras andar un buen rato, el scroll se detendrá, con lo que tendrás que luchar con un cangrejo gigante. Al destruirle tendrás que localizar los dos objetos que te faltan, así como la guarida del segundo guardián.

SEGUNDO GUARDIAN

Es una gran mazorca, que en vez de granos de maíz, tiene ojos. Su punto débil es la parte central del cuerpo, así que ese será el lugar en el que deberá recibir un mayor número de impactos. Una vez hayas acabado con él, obtendrás el segundo diploma de chef y el acceso a la tercera fase.

"SUPER COOKS", UN ARCADE ORIGINAL

Esta nueva producción de la firma Compile se caracteriza por lo trivial de su desarrollo. La hilaridad con la que cuentan sus personajes y situaciones le hacen único en el panorama de los videojuegos.

En definitiva, puede resultar divertido para un público no muy exigente.



VALORACION: mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable

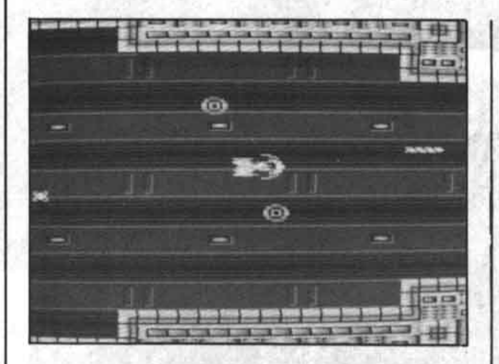
Gráficos:
Color:
Adicción:
Rapidez:
Sonido:
FX:
Presentación:
Originalidad:
GLOBAL:

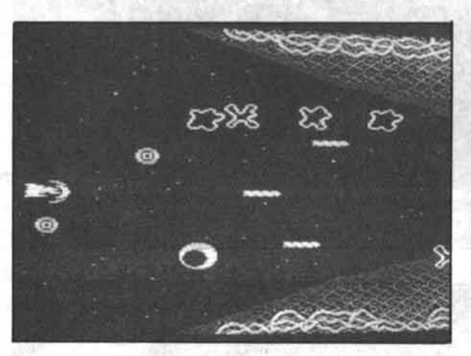
(Taladrar por los puntos en negro)

NOMBRE: SUPER ZELIXER
COMPAÑIA: MSX MAGAZINE

FORMATO: 1 diskette
MSX: 2+ con FM PAC

TIPO: Arcade









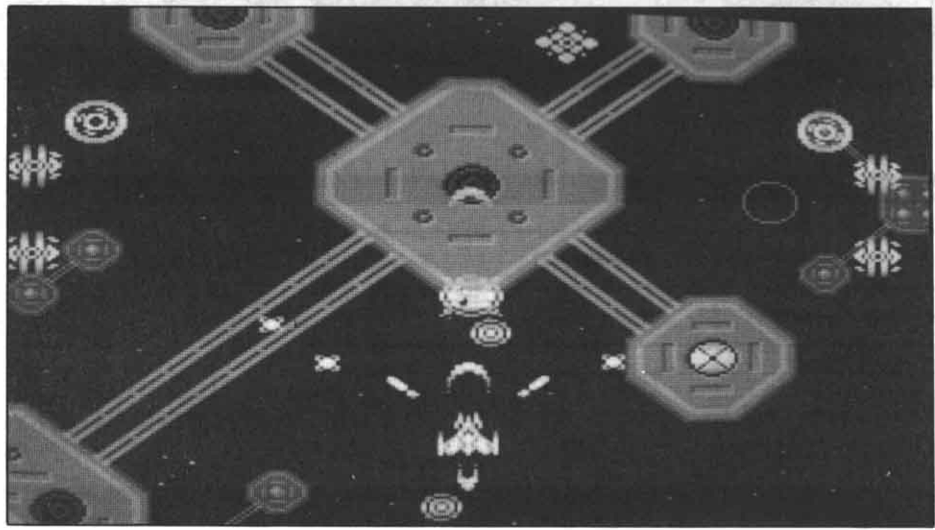
Este juego constituye una mejora al conocido "Twinkle Star", que ya comentamos en el número 66, correspondiente a septiembre de 1990. Su desarrollo es exactamente el mismo que el de este último programa, pero los enemigos a los que tenemos que enfrentarnos han variado gráficamente.

"Super Zelixer" es uno de los muchos que han sido creados con el programa de utilidades "Lüvek", con el que ya fue programado "Twinkle Star".

El programa no es excesivamente difícil, dado que se limita a que la acción tome lugar en secuencias de scroll horizontal combinadas con otras verticales.

Estamos profundamente interesados en el susodicho creador de juegos, para que así pudiésemos crear programas como este que nos ocupa, aunque sería aún más interesante un "Lüvek" en versión RPG.

"Super Zelixer" consta de nueve pantallas, cuyo nivel de dificultad se va acrecentando a medida que vamos avanzando.



TECLAS DE CONTROL

Las teclas con las que manejamos las funciones del juego, son las siguientes:

–<F1>. Pausa.
–<F5>. Continuar la partida.
–<Cursores>. Dirección de la nave.
–<SPACE>. Disparo.

MENUS DE OPCIONES

El videojuego dispone de varios menús de opciones, uno de los cuales, el primero, posee un Sistema Operativo que permite obtener copias de seguridad de "Super Zelixer". En este primer menú aparecen dos opciones:

–<Start>. Inicio.
–<Operating System>. Sistema Operativo.

los menús pueden alternarse mediante el uso de las teclas cursoras. En caso de elegir la primera de las opciones expuestas, accederemos a un segundo menú, con seis posibilidades, siendo la primera de ellas la que nos permite

empezar a jugar. Las otras cinco contienen innovaciones muy interesantes, como cambiar la nave, el escenario, los enemigos... y un sinfín de elementos de "Super Zelixer".

¿"TWINKLE STAR 2"?

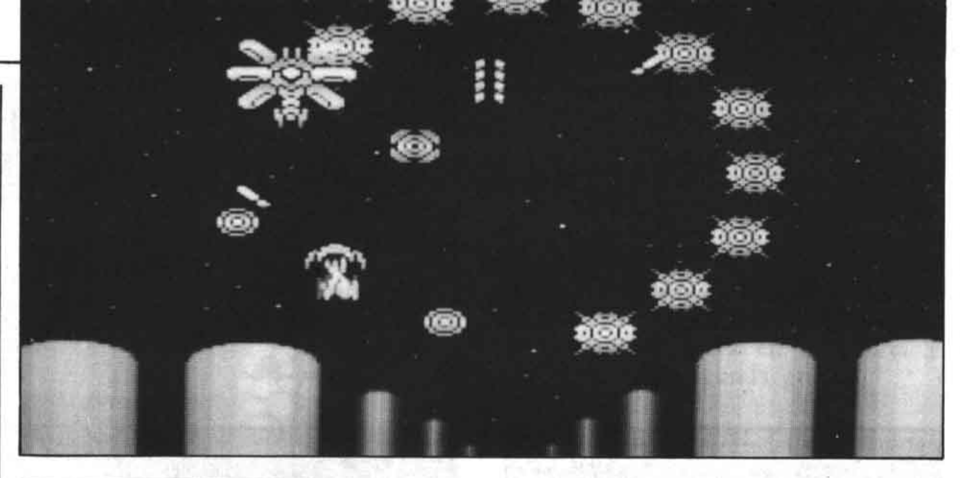
"Super Zelixer" es, en el fondo, una segunda parte del conocido "Twinkle Star", aunque tampoco en el sentido más estricto de la palabra. Normalmente, una secuela suele tener un desarrollo distinto al original, aunque tome algunas de sus pautas más reconocibles.

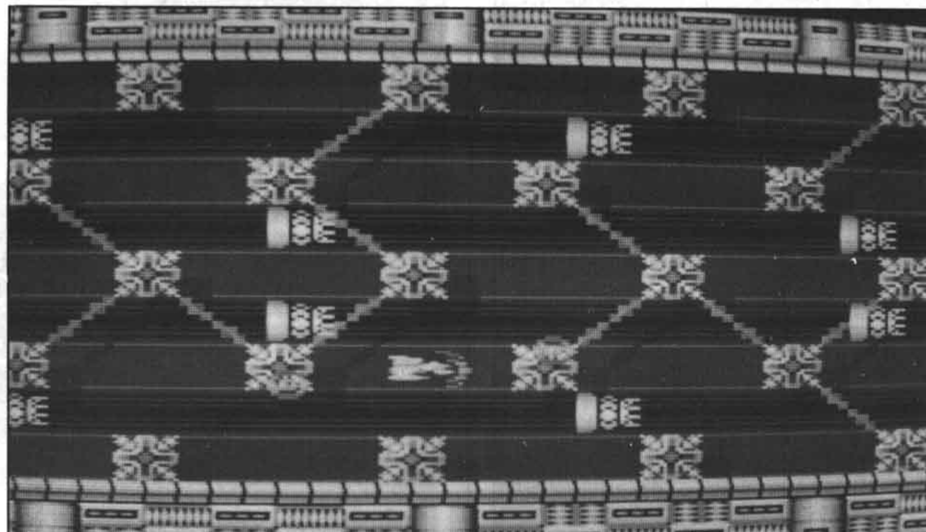
Pero "Super Zelixer" se limita a mejorar gráficamente a "Twinkle Star". No acabamos de comprender el motivo.

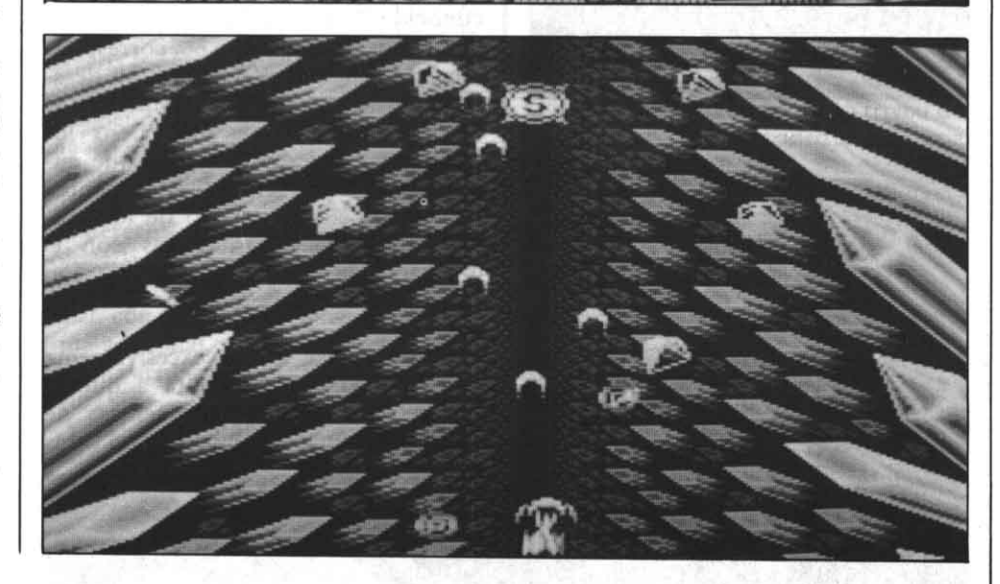
Y una nota curiosa; en Japón, los videojuegos, además de venderse en los comercios habituales y grandes almacenes, también los podemos encontrar en máquinas parecidas a las de espendedoras de tabaco, que reciben el nombre de "Takeru". Parece ser que tienen mucho éxito, pues una gran cantidad de programas se pueden encontra en estos dispositivos; principalmente revistas en diskette. Los juegos registran una gran cantidad de público comprador, puesto que en la revista "MSX Magazine" hay tres tops de ventas. El primer top 30, está confeccionado por los usuarios del sistema. El segundo, top 20, son las ventas registradas por los productos en cuestión; mientras que el tercero, top 10 ("Takeru"), está dedicado precisamente a los juegos que se venden en las máquinas mencionadas.

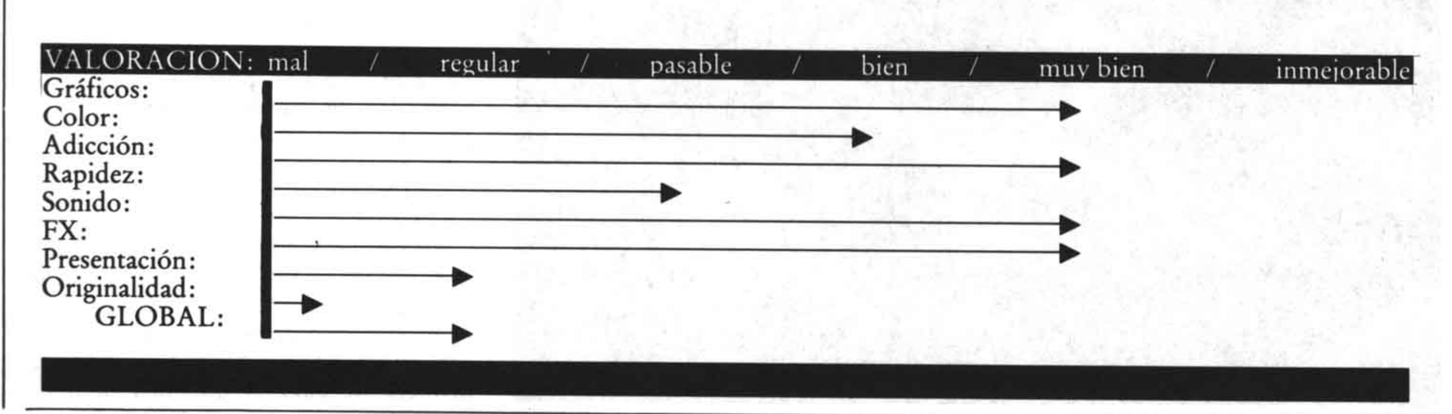
"Super Zelixer" es uno de los más vendidos dentro de esta corriente comercial. Su precio es, aproximadamente, de 1.600 pesetas... Resulta evidente que no toda la gente puede permitirse el adquirir programas tan caros como "Dragon Slayer VI", que al cambio, cuesta unas 8.000 pesetas.

Lo anecdótico es que en España existe un público latente para los programas de lujo, y que aún no ha sido explotado.









MOCHICOTAERU KOT

Precisamente, eso es lo que tienen nuestros lectores, persistencia. Hace falta mucha para no abandonar nuestro potente sistema en todas sus encarnaciones: MSX1, MSX2, MSX2+ y MSX2+ Turbo R.



Como vemos que es de vuestro interés, vamos a seguir comentando las consabidas entregas de la saga "Disc Station", que por algo siguen siendo entregas vivas y emocionantes de lo que en Japón se cuece sobre el MSX.

En el **Disc Station 16**, concretamente en el disco A, se nos ofrecen tres programas. El primero de ellos está constituido por un test de preguntas en japonés, por lo que el descifrarlo supondrá una árdua tarea por parte del usuario desconocedor del idioma. Ahora bien, lo que sí es cierto es que resulta sumamente curiosa su inclusión en esta edición de la revista en formato disco.

El segundo programa del diskette es de la firma Sony; exactamente una demostración de Picture Tools para MSX2+. Se trata, en definitiva, de una unidad de utilidades gráficas francamente útil, aunque contribuye a la monotonía general de este "Disc Station 16". Una monotonía que radica en la no inclusión de más de un juego en el primer disco de la edición, que es el que os comentamos a continuación.

El tercer programa que nos propone la revista japonesa es una demo del último lanzamiento de la atribulada productora Compile, y por si fuera poco se trata de un magnífico R.P.G., llamado **Randar III**; está además dotado de FM-PAC. El juego se divide en cuatro discos y un quinto, que es el correspondiente al usuario ("Save Disc"). En el momento en que recibamos el juego íntegro, será objeto de un profundo análisis en una de las fichas del Coleccionable.

En la segunda unidad de "Disc Station 16" aparecen los ingredientes habituales de la revista; o lo que es lo mismo, comentarios en kanji, utilidades y una nueva versión del "Blaster Burner" de Compile.

Dejando a un lado ya el "Disc Station", hablaremos de un tema de candente actualidad, como es el juego de Konami **Tortugas Ninja**. Como habréis podido ver, el programa, en versión cinta, ha sido ya comentado en la sección Bit-Bit y no está producido por la prestigiosa firma nipona, sino por una productora inglesa llamada Image Works. Estamos haciendo averiguaciones sobre si Konami tiene la intención de comercializar por su cuenta el presumiblemente increíble cartucho del arcade original.

En caso de que sea así, intentaremos redactar un extenso comentario sobre el mismo, ya que sus características técnicas serán probablemente espectaculares.

NOVEDADES

A la espera de las revistas que aparecen habitualmente en el mercado nipón, en nuestro país por gentileza de LASP, estas son las novedades de las que hemos conseguido cerciorarnos:

–"Akambe Dragon". MSX2.

–"The Return of Ishtar". Namcot Cartucho. MSX2.

–"Sword of Legend Lenam". Hertz

(Taladrar por los puntos en negro)

Soft. 2DD. MSX2 y 2+. RPG. FM.

–"FInal Fantasy". Micro Cabin. 2DD. MSX2 y 2+. FM.

–"Erenubu". NCS. Cartucho. MSX1.

–"The Legacy of Doyle". Pack-in-Video. MSX2.

–"Love Chaser". Champion Soft. 2DD. MSX2.

–"Gunship". Microprose.

–"Mid-Garth". Wolf Team. MSX2 y 2+. Arcade. FM. Sólo funciona en los MSX2+ o en los MSX2 con FM Pac. De lo contrario, no podremos disfrutar de esta superproducción en 6 diskettes.

TRUCOS

–"Metal Gear I". Os ofrecemos un par de passwords para que podáis terminar este juego de Konami con mayores facilidades. "Keyword", el primero de ellos, tienen una función muy concreta en el juego, que vosotros mismos deberéis descubrir. El segundo, "DS4", incrementa la graduación del personaje en un nivel más. Para hacer uso de estos passwords debéis hacer lo siguiente:

–Pulsar <F1>

–Escribir el password y, sin pulsar <RETURN>, presionar nuevamente <F1>.

–La forma de escribir el password "DS 4" es la siguiente. Primero, pulsaremos <F1>, después la tecla <D> y veréis que la graduación se irá incrementando hasta que se agoten los galones.

–"Goemon". Estos son todos los passwords del programa. Ha sido comprobado su funcionamiento en el PHILLIPS NMS8280 por lo que no podemos garantizar su operatividad en otros modelos, dado que sus respectivos teclados no son coincidentes:

2-1/ H.YN7IS1D
2-2/ A=3Ñ 02A
2-3/ QV3A]3K34
2-4/ ZOF6WD]3G
2-5/ GIFB2S[4R
2-6/ F1FBGA 4T
2-7/ DYF6ZT=4F
3-1/ Y,BH77Q1G
3-2/ 3G.W-?O2Z
3-3/ WH?HM62R
3-4/CPG7BF.4D
3-5/ZIFBQA]3Z
3-6/ DOSV3R-3Z
3-7/ BJBICZ^41
4-1/ 6JF9T2^41
4-2/ M2H=NJZ2F
4-3/ .R-1 -834
4-4/ Y-9HX8W1D
4-5/ A7EFDQN45
4-6/ I-YJU8W2T
4-7/ T6RZA5Ñ4A
5-1/ N^I,9PF22
5-2/ ,2H=IJZ25
5-3/ ,2J=YJZ2Q
5-4/ UM70G651S
5-5/ OÑ6UDV31A
5-6/ [W=^=,63R
5-7/ M1Ñ[MHG3E
6-1/ MÎ,LPF2D
6-2/ F8QZWWM42
6-3/ BOD6DD]4E
6-4/ P-9HX8W1G
6-5/ J UKO0R2S
6-6/ =3N]UKX2D
6-7/ N?K=ÑOD3W
7-1/ 2T,2L=92F
7-2/ 6OS6WD]42
7-3/ D65DW5N43
7-4/]5N]OÑV2S
7-5/ 4S.4N[Y34
7-6/ ^E 2^,741
7-7/ X0D6AR-4G

Final del juego:]5-[L=V3R

Una vez tecleado este último password, solo tenemos que entrar por la puerta que nuestro personaje tiene delante y vislumbraremos el final del RC-748.

DIRECCIONES

En esta ocasión, tan sólo podemos ofrecernos una dirección, aunque tremendamente suculenta para todos los buenos aficionados al MSX. Corresponde a Micro-Cabin, la productora que creó el fascinante "Xak", que en este número podéis ver comentado en la sección "Como Terminar...", gracias a la ayuda de nuestro amigo Francisco Jesús Martos.

MICRO-CABIN
2-9-12 YASUJIMA, YOKKAI-CHI-SHI, MIE-KEN
C.P. 510. JAPAN

CORREO

–Guillem Colomer Rey (Calella). Nos pregunta sobre cual es el idioma que empleamos, cuando escribimos a productoras japonesas como Konami o Compile. El idioma que utilizamos para comunicarnos es el inglés, como ya habrás supuesto, aunque no todas las compañías suelen responder, y no por no entender la misiva, precisamente. Si les escribes en español es posible, a pesar de todo, que puedan llegar a traducir tu carta a través de alguno de sus traductores. Y Guillem, atento a lo que vamos a decirte; eres el ganador del concurso "Goemon", pero no podemos mandarte la cinta del juego. No nos has mandado ni tu dirección ni tu teléfono. Así que haznos llegar cualquiera de estos datos todo lo rápido que puedas; cuanto antes los tengamos en nuestras manos, antes tendrás tu premio.

–Club Nipón (Terrasa). Curioso nombre, por cierto, está en desacuerdo con la inclusión de los listados en Basic en nuestra revista. Se trata de una política editorial que se ha venido llevando a cabo desde el nacimiento de la revista, hace ya casi seis años. Ahora bien, ciertamente la sección está quedando muy desfasada y no es compartida con prácticamente ninguna otra revista del sector, por lo que nos estamos planteando que desaparezca en fechas próximas. Eso sí, no sabemos que es lo que vendrá a sustituir a los listados. Por otra parte, Pablo Moreno Ramírez, que es el responsable de Club Nipón, nos pide que publiquemos su dirección en nuestras páginas para mantener correspondencia con otros seguidores del MSX. Así que vamos a satisfacerle, a él y a todos los que quieran escribirle. La dirección es NIPON CLUB, Carretera de Moncada 396. 08223, Terrasa (BARCELONA). Su teléfono es (93) 785-50-68.

–Carlos Pérez Vidal (Elche). Desea adquirir un MSX2 nuevo, cosa bastante difícil dado que todos los modelos de este modelo han dejado de fabricarse en España. Sólo te queda recurrir a los comercios del extranjero, Carlos.

–Antonio Burguera Burguera (Mallorca). Pertenece a otro club de fans del MSX, en esta ocasión llamado SLN, junto a Cosme Bonet (a quien le encanta hacer facturas con su PC), J. Antonio Sánchez (feliz poseedor de un MSX2), y Francisco Felipe (apasiondo de los simuladores, a pesar de no poseer ninguno). Antonio ha confeccionado un divertido cómic sobre las desventuras de un usuario que quiere llegar a las instalaciones de Konami; su título es "En Busca del Juego perdido". Lamentamos no poder reproducir la historieta, ya que Antonio nos la ha remitido fotocopiada y no lo suficientemente nítida como para poder ser reproducida en estas páginas.

–José L. González (Sabadell). Realmente nos ha sorprendido tu trabajo, José Luis, por su extensión y sus pretensiones críticas. Compartimos contigo tu opinión sobre la revista, grande, grande, y en general sobre todos los temas que expones en tu misiva, particularmente en cuanto al abandono del MSX por parte de las productoras de software españolas se refiere.

LAS FICHAS DEL MES

Los juegos que os proponemos en este número son los siguientes:

–"Hydlide 3". T&E Soft.

–"DragonsSlayer VI. The Legend of Heroes". Falcom.

NOMBRE: **HYDLIDE 3** FORMATO: **CARTUCHO**
COMPAÑIA: **T&E SOFT** MSX: **1**

TIPO: **RPG**

Para que nadie pueda decir que no hablamos nunca de juegos para MSX 1, aquí va el primero de los muchos que vamos a comentar en el Coleccionable.

Los más veteranos al otro lado de su MSX recordarán, sin lugar a dudas, uno de los primeros programas que aparecieron en nuestro país para MSX-2, **Hydlide**. Distribuido en un principio por Sony, la segunda parte ni tan siquiera llegó a distribuirse en España por cauces normalizados, a pesar del gran éxito del original.

El desarrollo, similar al de videojuegos como los de la saga "Ys", impactó en su momento por su gran riqueza gráfica, aunque en la actualidad haya sido más que rebasada por las superproducciones de Konami.

En esta tercera parte, subtitulada "Space Memories", reaparecen muchos de los elementos que hicieron del primer "Hydlide" un programa memorable. La historia que sirve de fondo para el juego se narra al principio del mismo; debemos ayudar al mundo de Fairyland a encontrar varios de sus habitantes, habiendo desaparecido principalmente las hadas. Deberemos, por lo tanto, solucionar diversos enigmas que aparecen durante el programa... ¿Dónde están los desaparecidos? ¿Qué es el agujero negro? ¿Cómo pasar por el puente de cristal? ¿Cómo entrar en el castillo de agua y en la ciudad de las nubes?

CARGA Y GRABACION DE LA PARTIDA

El juego se salva automáticamente cada vez que durmamos en una posada. Cuando empecemos una partida, lo haremos desde el lugar en el que nos hayamos quedado descansando antes de nuestra destrucción.

Podemos grabar también la partida en cassette en cualquier momento del desarrollo del juego. Primero debemos dormir en una posada, seleccionar la opción "Game End", de entre las que nos ofrece "Other Functions". Entonces iremos a la pantalla "Set Up" y pulsaremos <ESC>+<RETURN>. Tras confirmar esta opción, el punto en el que estemos será salvado en cinta.

Para cargar una partida grabada previamente deberemos dirigirnos a la pantalla "Set Up" y pulsar <ESC>+<RETURN>. Después, símplemente tendremos que poner en marcha el cassette.

COMO EMPEZAR A JUGAR

Seleccionaremos la pantalla "Set Up", y dentro de ella, la opción "Make a Character". El mejor de los personajes que podemos elegir es "Priest". Desde ahí, volveremos al menú de "Set Up" y escogeremos "Change Message". Este paso es absolutamente imprescindible, dado que de esta forma, los menajes que aparecen a lo largo del juego lo harán en inglés y no en japonés, con lo que su comprensión será mucho más fácil. Pulsaremos, pues, la opción "To Display all the Words in English".

Una vez realizadas todas estas operaciones estaremos en condiciones de dar inicio a la partida, con "Game Start".

MENUS

"Hydlide 3" dispone de una gran variedad de opciones de juego, todas ellas controladas por cómodos menús. Pulsando <RETURN> accederemos al principal de ellos, que dispone de las siguientes subdivisiones:

–"Look Here". Poder ver el terreno que estamos explorando desde la posición en la que nos encontramos, con lo que descubriremos algunos objetos ocultos de importancia.

–"Use Magic Spell". Opción de la que dispondremos únicamente tras haber visitado "Magic Users House" y haber llevado a ese lugar las gafas, en la ciudad celestial.

–"Item Display". Para poder usar un objeto, deberemos seleccionarlo primero en esta opción.

–"Status Display". Se divide en varios apartados, que especificamos posteriormente.

–"Experience". La necesitamos para poder acceder a niveles superiores y a los lugares mágicos, "Magic House" y "Holy Shrine".

–"Charm". Nos facilita la obtención de información y conseguir buenos precios.

–"Have Weight". El peso que podemos soportar en un nivel concreto.

–"Attack Point". El daño que podemos causar a nuestros enemigos en combate, cuantificado.

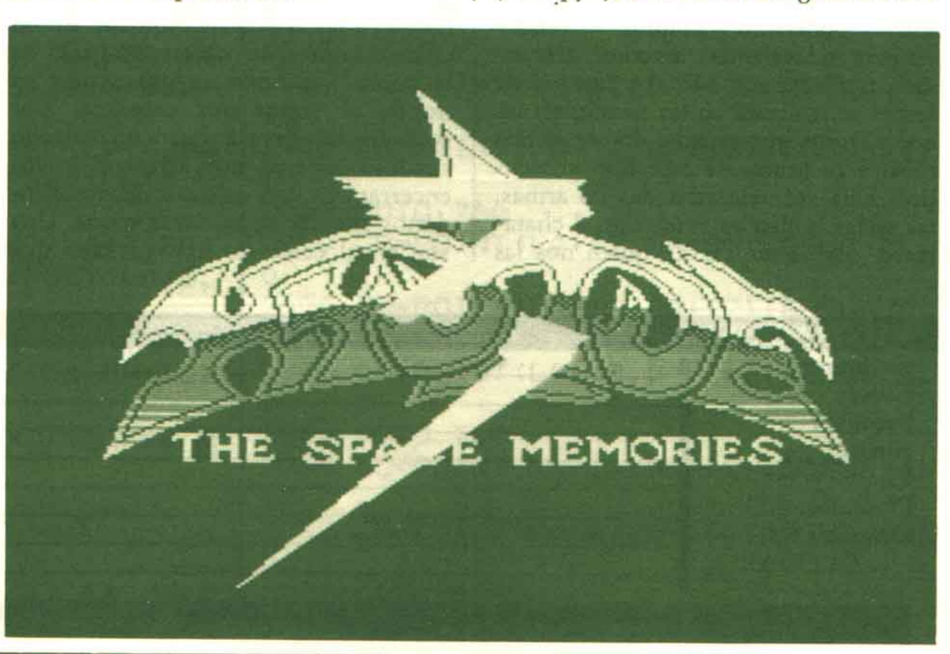
–"Armour Class". La capacidad de defensa de la que disponemos.

–"Agility". Nos moveremos más ágilmente a medida que vayamos obteniendo más "Agility Points".

–"Intelligence". Ayuda a hacer los hechizos más efectivos, así como a prolongar su duración.

–"Luck". Nos facilitará la apertura de cofres y trampas.

–"Condition". Si tenemos sueño ("Sleepy"), deberemos dirigirnos a una



● (Taladrar por los puntos en negro) ●

posada. De estar hambrientos ("Need Food"), comeremos ("Eat Food"). en caso de haber sido envenenados ("Poisoned"), buscaremos un antídoto ("Need an Antidote"). También podemos estar paralizados de forma temporal ("Paralised").

–"Have Gold". Cuantifica nuestras posesiones.

–"Master". La cantidad de armamento que podemos llevar encima.

–"Equipment". Especifica los elementos que están siendo usados en el momento de ser requerida la opción.

–"Other Funcitons". Podemos cambiar el idioma de los mensajes como anteriormente ha sido explicado ("Change Message"), y cambiar la velocidad de juego ("Speed Changeover").

–"Game End". Debemos seleccionar esta opción cuando previamente a la grabación de la partida.

En cuanto a las opciones de "Status Display", son las siguientes:

–"Name". Introducir nuestro nombre.

–"Class". El personaje que hayamos elegido posee unas habilidades implícitas, que pueden ir mejorando dependiendo del modo en que vayamos jugando.

–"Level". Podemos acceder a un nivel superior dirigiéndonos a "Holy Shrine" en "Wooden Town". Cada secuencia incide en la habilidad del personaje que estemos manejando.

–"Strenght". Esta condición permite permanecer más tiempo combatiendo, sin registrar cansancio. Si nos excedemos, nos debilitaremos y deberemos ir a domir a una posada.

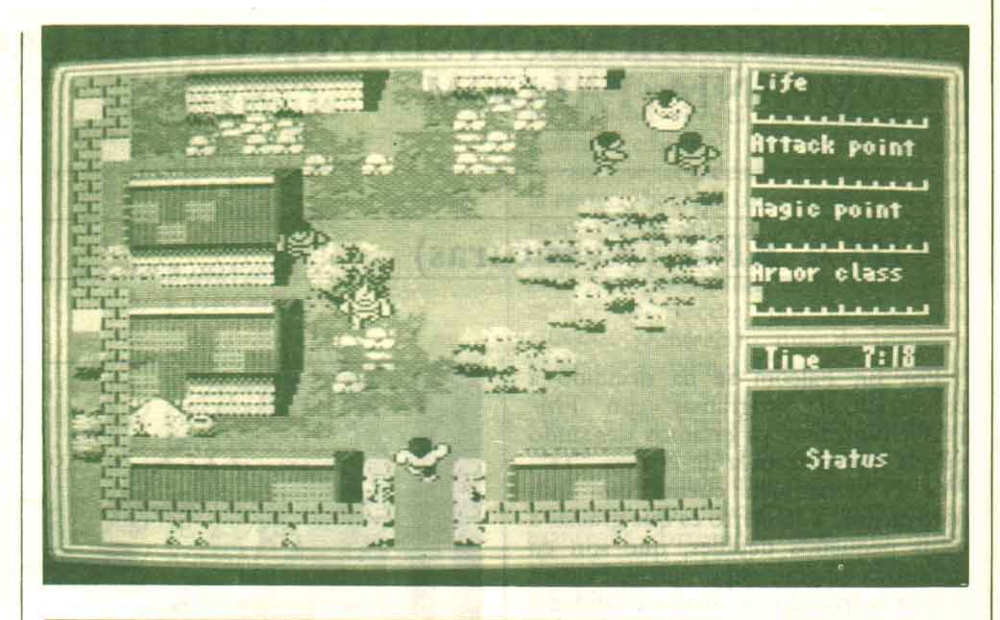
–"Magic Points". Gastamos "M.P." cada vez que conjuramos un hechizo. Podemos mejorarlo comiendo "Herbs".

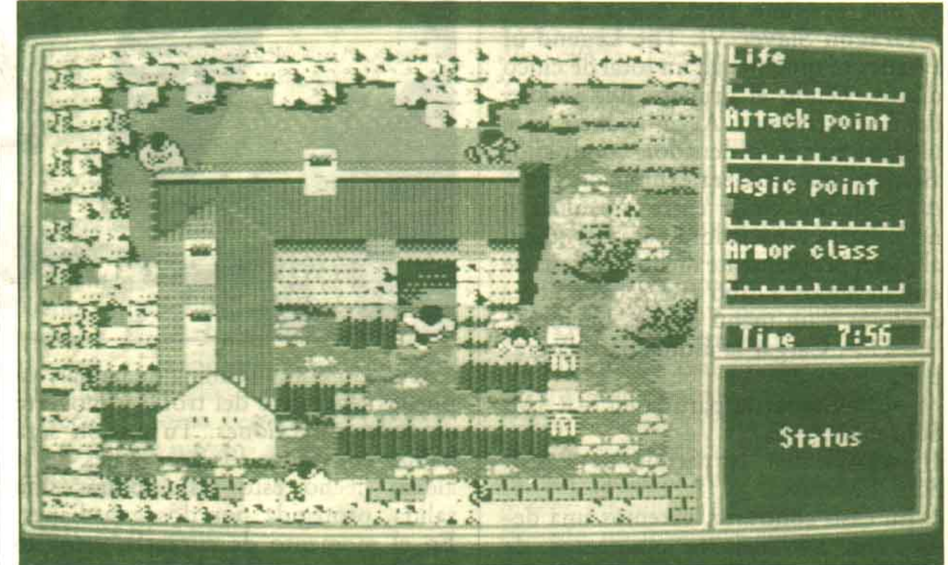
–"Mind Force", concretamente un punto por cada diez seres destruidos, pero si atacamos a un monstruo sin que se haya mostado fiero perderemos puntuación. "Mind Force" es de gran importancia en la segunda parte del juego, cuando debemos ver a "Holy Rays" en "Wooden Town" y para encontrar al hada prisionera en el castillo Gaysac. Si tenemos muchos puntos de "Mind Force" podremos comprar objetos a buen precio.

ESCENARIOS DESTACADOS

–"Holy Shrine". Se encuentra en "Wooden Town". Podremos cambiar nuestros puntos de experiencia por acceder a un nivel más alto.

–"Shops". Cada ciudad posee alguna de ellas, en las que compraremos y venderemos objetos.





–"Inns". Existe una gran cantidad de ellos, y son de gran importancia, dado que podremos dormir en su interior, recuperando magia y energía.

–"Elevator Switch". Debe ser activado; de esta forma podremos acceder a la ciudad celestial. Se encuentra en la quinta y en la sexta planta de la torre.

–"Magicians House". En este lugar cambiaremos experiencia por magia. Está en la ciudad celestial.

–"Claves". Existen dos, la primera de ellas recibe el nombre de "Mad Dragon's Cave" y se accede al interior de la misma por debajo de un cofre, utilizando la opción "Lok Here" dos veces. "Amulet of Varoli's Cave" está en el portal sellado de "Wooden Town". Se abrirá únicamente si disponemos de "Holy Water".

–"Entrance of Graveyard City". Desplazaremos una palanca de norte a sur y se abrirá.

–"Bank". Solo podremos introducirnos en él tras haber aniquilado a Gayzack.

–"Computer Room". En la segunda planta de "Sunken Palace".

–"Sky Town Castle". Está detrás del agujero entre las nubes. Usaremos "Stone of Cloud".

–"Castle of the Water". Lo alcanzaremos volando por entre las nubes. después de haber llegado cogeremos "Id Card" para acceder al puente.

–"Sunken Place". Se nos permite la entrada mediante el uso de un "Space Suit".

–Sapce Craft". Lo encontraremos en el espacio entrando desde la cueva y utilizando "Spacecompass" para guiarnos.

–"Glass Portal". Sólo podremos atravesarlo correctamente si poseemos "Amulet of Dimension".

–"Ancient Letters Place". Usado como referencia para encontrar "Amulet of Dimension" (cuya coordenada nos será facilitada por las computadoras alienígenas), está 3 pasos al sur y 5 al oeste desde "Ancient Letters".

–"Jail". Está en la ciudad de otra

dimensión. Es un lugar de vital importancia, ya que en él un guerrero nos dará "Amulet of Exit".

–"Gaysac's Palace". Unicamente podremos introducirnos en él caso de tener "Amulet of Varolis" y usarlo después de las 8 p.m.

–"Another Dimension". Llegaremos a ella usando "Amulet of Dimension" al pasar por el portal de cristal.

–"Cabaret at Graveyard". No tiene ninguna importancia, por lo que nos abstendremos de llegar hasta él.

–"Three Pillars at North". Cerca de la torre. Obtendremos aceite gratis una vez superada esta localización.

OBJETOS

–"Lamp". La usaremos con el aceite dentro de las cuevas. La compraremos en "Graveyard Shop".

–"Tool of Camp". Nos servirá para salir de las posadas. La compraremos también en "Graveayrd's Shop".

–"Space Suit". Nos permitirá entrar en el agujero de la Tierra. Lo encontraremos en "Sunken Palace".

–"Compass". Nos guiará por el espacio, para encontrar la gran nave. Disponible en "Sunken Palace".

–"Bugle". Puede ser usado para llegar a la entrada de la ciudad en otra dimensión, pero solo funciona en una pantalla. Por lo tanto, deberemos ver el mapa o intentar usarlo en todas las pantallas de la dimensión. Lo hallaremos en la nave espacial.

–"Amulet of Dimension". Facilitará el paso correcto por el portal de cristal para acceder a otra dimensión. Lo encontraremos 3 pasos al sur y 5 al norte desde "Ancient Letters".

–"Ancient Letters". Solo se usa como lugar de referencia para encontrar "Amulet of Dimension".

–"Amulet of Exit". Con él conseguiremos salir de "Gaysa'c Palace". Hablaremos con un guerrero en la cárcel, con lo que nos otorgará este objeto.

–"Laser Sword". Lo veremos en el ascensor de la planta 113, mediante "Look Here". Es el arma más poderosa.

–"Amulet of Varolis". Lo encontraremos en la cueva de "Wooden Town". Se usa para abrir la entrada a "Gaysac's Palace".

–"Holy Rays". deben ser activados para abrir "Amulet of Varoli's Door's Room". Para conseguirlo, nuestra "Mind Force" deberá ser muy elevada.

–"Cross of God". Nos dará protección, incremntando "Armour Class".

–Cup os Soma". Nos proporcionará una vida más si lo estamos utilizando en el momento de morir.

–"Phone Medicine". Nos protegerá de daños durante la acción.

–"Midnight Eye". Mediante su empleo conseguiremos ver claramente los detalles de las cuevas.

–"Feary Clothes and Arms". Son los objetos más poderosos, exceptuando a "Laser Sword".

–"Gold Exchanger". Lo usaremos para cambiar un buen montón de monedas por una sola de mayor valor que las demás. Al utilizar este objeto, perderemos energía.

"Vip Card". Tiene la misma función de "Gold Exchanger", pero es menos efectivo, y funciona únicamente con monedas pequeñas. Lo obtendremos vendiendo el objeto anterior.

–"Id Card". La usaremos en la entrada del castillo de agua en el puente. Deberemos tenerla operativa cuando el guardián nos pregunte por ella. La hallaremos en la esquina noroeste de la habitación de entrada al castillo de agua. Por lo tanto, la primera vez que entremos en la edificación lo haremos volando entre las nubes.

–"Stone of Clouds". Nos servirá para volar desde el agujero entre las nubes hasta el castillo de agua. Lo veremos en la planta 176 de la torre, delante del ascensor.

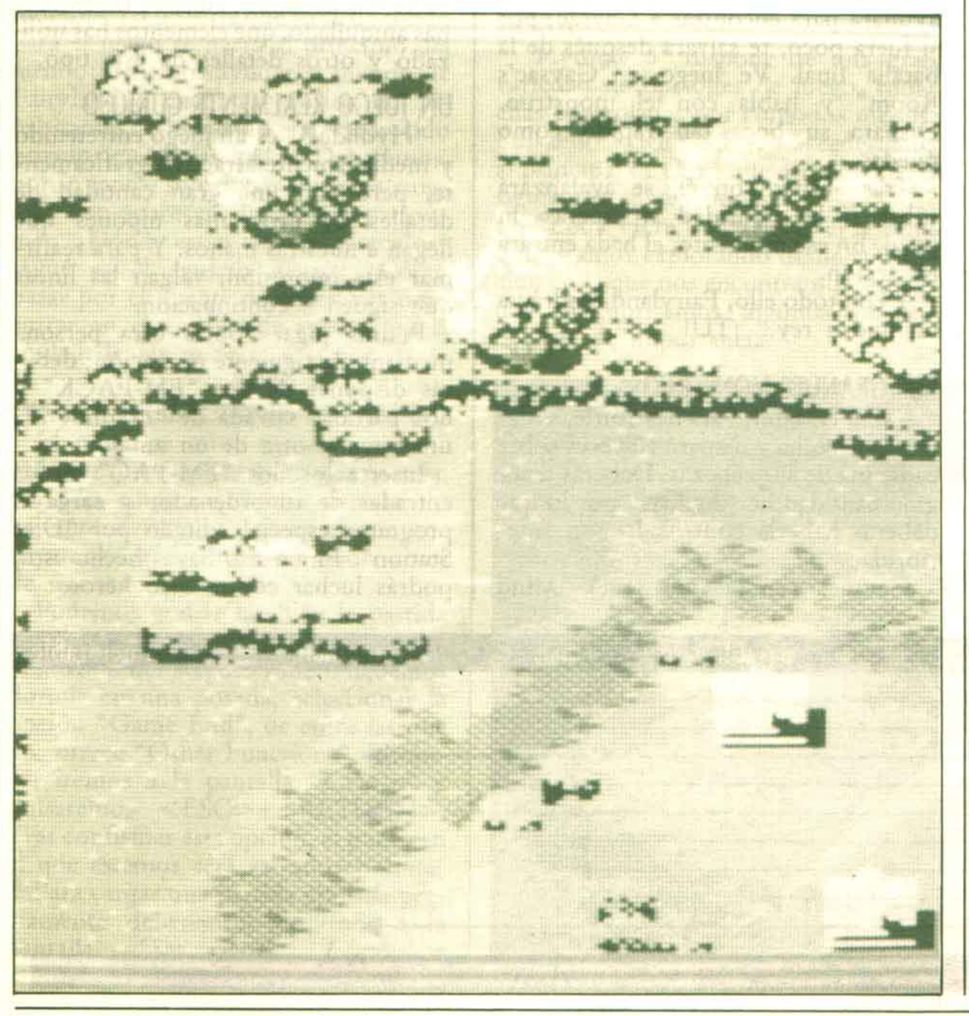
–"Amulet of Magic". Incrementará la duración de los hechizos. Está en la segunda planta de la torre.

–"Jockes". No sirven para nada. Se hallan esparcidos por el mapeado en los lugares más insospechdos, obteniendo dinero si los vendemos.

–"Jim's Scroll". Nos será de utilidad para encontrar la entrada a "Sunken Palace". Debemos usarlo al sur del lago. El objeto está en la cámara del tesoro del rey, en el castillo de agua.

–"Fang of Dragon". Debemos otorgarlo al rey del castillo de agua. Lo obtendremos destruyendo al dragón loco.

–"Antidote". Nos librará de los efectos del veneno.



TIEMPO

El juego se desarrolla en tiempo real, por lo que deberemos dormir ocho horas por día a la hora apropiada, en este caso después de las diez de la noche. Si no lo hacemos así, nos iremos debilitando y perdiendo poderes.

ALIMENTOS

Al tratarse de un juego de tiempo real, como ya se ha dicho, deberemos también comer las veces apropiadas,

(Taladrar por los puntos en negro)

concretamente dos veces al día según los programadores; a las 12 del mediodía y a las 7 de la tarde. Si no lo hacemos, perderemos "H.P." hasta que muramos.

JUGANDO A "HYDLIDE 3"

Nada más empezar deberás comprar algunas armas y armaduras, que usarás. La mejor arma a elegir es "Sling".

A medida que vayas aniquilando monsturos, irás ganando dinero y energía; el dinero te permite comprar nuevos elementos, así como experiencia, la cual puede ser cambiada por un nivel en "Holy Shrine". No te olvides de vigilar la energía, y de comer y dormir a las horas apropiadas.

Cuando llegues al séptimo nivel podrás explorar los doscientos pisos de la torre. Ve al quinto o sexto piso y busca el interruptor (amarillo) del ascensor para ponerlo en marcha.

Súbete entonces al ascensor y ve a la planta 113. Sal y vuelve a entrar. Utiliza "Look Here" y verás "Laser Sword"; úsalo.

Desplázate al piso 176 y sal del ascensor. Emplea "look Here" y encontrarás "Stone of Cloud". Después, llega hasta la planta 196 a pie, y verás la ciudad celestial, a la que puedes acceder atravesando la ventana del sur. En ese lugar, debes conseguir el máximo posible de información mediante la charla con los habitantes de la ciudad. Cuando la tengas, ve a la tienda, y luego a "Magician's House"; entrega las gafas.

Dirígete al palacio, en la parte trasera del castillo, paseando por las nubes. Usa "Stone of Cloud" y salta a través del gran agujero entre las nubes. De esta forma llegarás hasta la entrada del castillo de agua.

Coge "Id Card" en la esquina noroeste de la sala de entrada, ya que alguna chica parece haberla perdido, cosa que sabes gracias a la información que te ha contado la gente. Utiliza "Look Here".

Habla con el rey y verás que quire una serie de cosas para permitirte entrar a la cámara del tesoro. Ve a "Graveyard", y luego a la cámara; luego haz "Look Here" dos veces. Explora a la cueva y recuerda que necesitas aceite para "Lamp".

Mira el mapa para encontrar la entrada a la habitación de "Mad Dragon". Fíjate especialmente en las entradas secretas a través de los muros de roca. Sólo existen dos lugares por los que puedas pasar, y uno de ellos es el que desemboca en el dragón.

Luego, ve a la tienda y compra "Holy Water". Vuelve a Fairyland por "Exit Door of Another Dimension" o utilizando el portal de cristal. Con "Holy Water" romperás la entada sellada de la cueva de "Wooden Town". Encuentra en ella diez "Holy Rays", los cuales, trás ser activados, abrirán la entrada de "Amulet of Varili's Room". Coge "Varilis Amulet".

Vete a otra dimensión y después a la prisión de la ciudad perdida. Coge "Amulet of Exit" que tiene el prisionero, ya que este objeto te ayudará a salir de "Gaysac's Castle".

Desplázate hasta la piedra en movimiento de la parte noroeste de otra dimensión. Espera hasta las 8 p.m. para usar "Amulet of Varolis" e introducirte en el palacio. Coge la última armadura de hada de la primera planta.

Encuentra al hada libre, quien te ayudará para encontrar a Gaysac; por si fuera poco, te salvará después de la batalla final. Ve luego a "Gaysac's Room" y habla con el monstruo. Dispara su boca tan rápido como puedas.

Tras acabar con él, se avalanzará sobre tí la oscuridad si esperas un poco. En ese momento, el hada entrará en acción.

Y con todo ello, Fairyland tendrá ya un nuevo rey... ¡TU!

LOS GRANDES MONSTRUOS

–Mad Dragon: Para destruirle, sitúate a la derecha y dispara 10 veces sobre cada una de sus cabezas. Deberás tener gran cantidad de "Agility", por lo que deberás haberla controlado con anterioridad.

Gaysac: Tendrás que tener "Mind Force" al máximo de su capacidad. Dispara sobre la boca del monstruo utilizando "Laser Sword".

ALGUNOS CONSEJOS

–¿Cómo conseguir "Jim's Scroll" sin matar al "Mad Dragon"?

Debes tener "Transportation Spell". Primero ve al castillo de agua y habla con el guardián de la entrada a la cámara del tesoro a las 8 p.m., exactamente a esa hora. Tras mirar el pergamino del interior de los cofres, usarás la mágia para salir de ahí, pues la salida estará bloqueada por el guardian. Así llegarás a "Sunken Palace".

–¿Cómo conseguir la mejor arma de forma gratuita?

"Look Here" en el piso 113, permaneciendo dentro del ascensor.

–¿Cómo obtener aceite sin pagar?

"Look Here" en los tres pilares cercanos a la torre; si es de noche hallarás super-aceite.

–¿Dónde está "T&E Soft Package"

Este tipo de regalos se encuentran en la torre frente al ascensor. Probablemente en la planta 86.

–Qué significa el "password" final?

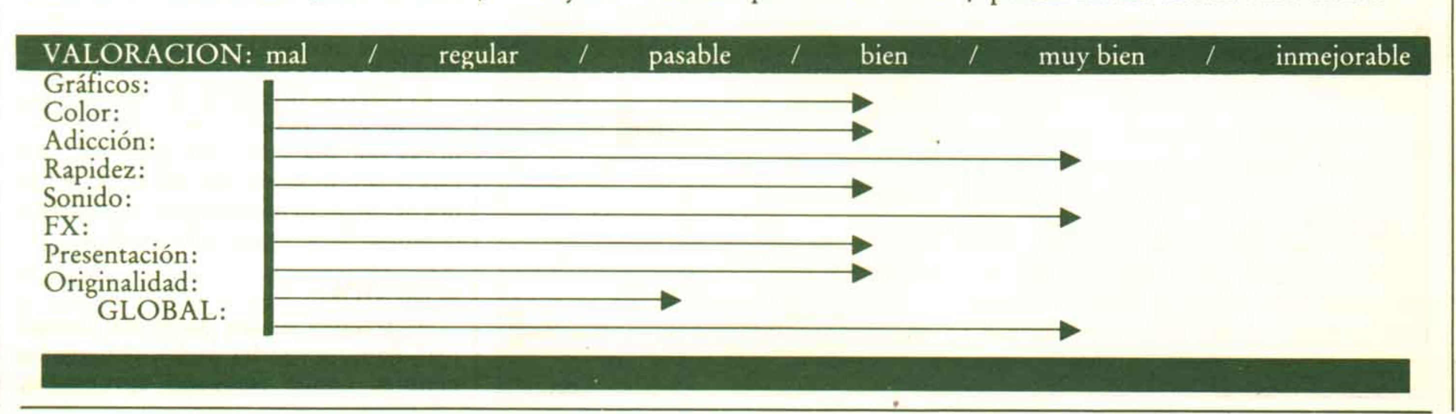
Este "password" permite al ganador recibir de T&E Soft un documento completo, con todo lo que hayas hecho durante el juego; por ejemplo, cuantas veces has dormido, cuantos monstruos has aniquilado, qué elementos has utilizado y otros detalles de este tipo.

UN JUEGO REALMENTE CURIOSO

"Hydlide 3" es un juego entretenido y medianamente atractivo gráficamente, pero con una gran cantidad de detalles de programas nipones que llegan a nuestras manos. Y para reafirmar esta impresión, valgan las líneas que siguen a continuación.

Podrás jugar contra otra persona mediante la siguiente operación; deberás disponer de dos "FM-PACK" y dos partidas salvada de "Hydlide 3", una tuya y otra de un amigo.

Inserta los dos "FM-PAC" en las entradas de tu ordenador y carga el programa especial editado por "Disc Station". En cuanto hayas hecho esto, podrás luchar contra otro héroe.



NOMBRE: **DRAGON SLAYER VI. THE LEGEND OF HEROES**
COMPAÑIA: **FALCOM**

FORMATO: **5 diskettes**
MSX: **2 y 2+ FM**

TIPO: **RPG (Aventuras)**

Por fin Falcom se ha decidido a comercializar programas con FM-PAC. Nosotros ya estamos deseando que la nueva secuela de la saga "Ys", "Ys IV", también cuente con esta innovación. Y lo cierto es que gracias a estos pequeños detalles, que son en definitiva de gran importancia, Falcom se está acercando en cuanto a calidad a su más próximo rival, Konami.

Dragon Slayer VI. The Legend of Heroes se presenta en un total de cinco discos, siendo el primero una unidad de demostración. Al introducir este último en el ordenador, podremos asistir a una verdaera exhibición gráfica; podemos elegir entre presionar o no la barra espaciadora para dar inicio al juego propiamente dicho. En caso de que llevemos a cabo esta acción, accederemos a un menú de tres opciones:

–<1>. Cargar la última partida grabada.

–<2>Grabar la partida en S-RAM. Sólo FM-PAC.

–<3>Grabar la partida en RAM. Sólo FM-PAC.

En caso contrario, veremos una demo con los mejores momentos de exhibición gráfica. Además, esta secuencia posee las mejores melodías que jamás se hayan escuchado en FM-PAC. Hasta el momento, "Dragon Slayer VI" es el juego que posee una banda sonora más cuidada de cuantos han sido publicados en la historia del MSX.

Una vez terminada la demo, el juego dará paso a un menú de tres opciones más:

–<START GAME>. Empezar el juego.

–<LOAD GAME>. Cargar la partida anterior.

–<USER DISC>. Preparar el disco de usuario. De esta forma podremos cargar y grabar la partida en el momento en que nos apetezca.

El juego se inicia con el personaje durmiendo en la cama, que es el que maneja el jugador. Nos despierta una jovencita que nos conduce al trono, en el que un anciano rey nos empieza a contar los últimos acontecimientos en nuestro imperio (lástima que todo esté expresado en kanji).



Cuando el rey termina de hablar, ya puedes levantarte del trono y moverte en todas direcciones. Tu misión será hablar con todos los personajes de la aldea; hecho esto vislumbrarás una salida, protegida por dos guardianes. En el momento de curzarla, estos te impiden el paso, indicándote que no es el camino a seguir. En este preciso momento, el ordenador toma las riendas del juego y aparecemos ante el jardinero del reino, quien te narrará las acciones a llevar a cabo para salir de la aldea, con lo que dará inicio la aventura.

Te adentrarás en la cueva de Notiam, y cosa curiosa, no puedes acabar con los enemigos (de forma parecida a lo que ocurre en **SD Snatcher**), y vuelves al reino de Eruasutanomachi. Al entrar, el rey te está esperando y te dice que debes descansar antes de emprender tan dura tarea; te llevará a la cama hasta que pase la noche.

De mañana, los gritos de temor de los habitantes del castillo te despiertan; te hacen entrega de unas armas muy poderosas y te conducen a una habitación secreta, desde la que partiremos en dirección a la cueva de Noltiam.

Nuestro héroe, Serious, contempla como las tropas enemigas entran en el palacio y hacen prisionera a toda su familia y pueblo. Desesperado, jura que acabará con la insurrección.

Una vez dentro de la cueva, los enemigos son destruidos con la rabia del odio más feroz, hasta que ya no queda ninguno de ellos.

Desde este momento, el usuario tendrá que manejar el juego mediante el uso de menús.

TECLAS DE CONTROL

–<F1>. Mapa completo del país en cuestión (sólo funciona a partir del segundo nivel).

–<F2>. Utilizar objetos que necesitan MP, bajo el mismo condicionante de la tecla anterior.

–<F3>. Usar todo tipo de objetos que no sean armas.

–<F4>. Grabar en disco o S-RAM.

–<F5>. Sitúa la partida en un momento anterior, en caso de responder afirmativamente.

–<ESC> y <SHIFT>. Tabla de menús, que se dividen en siete opciones:

–<1>. Usar los objetos que necesitan MP (los que no puedan ser utilizados más que en combate, aparecerán en rojo).

–<2>. Utilizar los elementos que no sean armas.

–<3>. Adjudica el arma al héroe que deseemos.

–<4>. Desprenderse de cualquier

objeto.

–<5>. Mostrar el Status de los jugadores.

–<6>. Este menú se compone de cuatro opciones más; "Save" (para grabar la partida), "Load" (para cargar la partida), y la tercera es un submenú con varias subopciones más con las que podremos cerciorarnos de cosas como ver la experiencia que nos queda para llegar al siguiente nivel, o saber el tiempo de juego, dado que existe un reloj que se ocupa únicamente de esta función. Otra de las subopciones es la de "Speed", con la que podremos regular la velocidad de juego y también la de los mensajes que aparecen en el ordenador. La cuarta de las opciones se refiere a los diferentes tipos de ataque existentes.

–<7>. Cambiar el personaje que manejamos; cabe señalar que jugamos con cuatro a la vez. Sus nombres son Seriosu, Riyunan, Ro y Geiru. Puede llegar a darse el caso de que dos de estos personajes sean eliminados, pero podemos recuperar a Geiru. Trás unos minutos de juego aparecerá Sonia, la fémina del pintoresco grupo.

En el momento en que nos cruzamos con un enemigo, aparecerá un nuevo menú:

–<1>. Atacar.

–<2>. Utilizar objetos que necesitan MP.

–<3>. Aparece un símbolo amarillo, que significa que encargas del tiro a otro personaje.

–<4>. Usar objetos en general, a excepción de las armas.

–<5>. Cambiar de arma.

–<6>. Selección de ataque manual.

–<7>. Ver el Status del personaje que ataca.

–<8>. Huir del enemigo.

Una vez descifradas las tablas de menú, podremos comprar y vender objetos en las tiendas, así como descansar para recuperar MP. La compra de armas se realizará en las tiendas en las que veamos una espada, donde se nos mostrarán armas de este tipo y escudos. Una vez seleccionadas las armas, las viejas podemos venderlas al chatarrero (forma de tetera), quien nos las



comprará regateando mucho sobre el precio real de las piezas.

¿Cómo sabremos si hemos escogido una buena espada? Bien, lo haremos de la siguiente manera; miraremos el Status del jugador y en las últimas dos opciones inferiores, veremos unos números. Estos nos indican la potencia con que atacamos y nos defendemos. El último icono representa la defensa y el superior, el ataque.

Tendremos tanta fuerza como unidades numéricas tengamos. Cada vez que hagamos una compra de espadas, deberemos asegurarnos de que tenga la que deseamos adquirir una mayor potencia que la que ya poseamos; de lo contrario nos abstendremos de hacernos con ella.

En la chatarrería también nos venderán objetos para recargar la energía, y un antídoto que es de utilidad para defendernos del objeto rojo que nos impondrán los monstruos al batallar con ellos.

Después de todos los menús, proseguiremos con las andanzas de nuestro héroe en las cuevas de Noltiam. En un cofre encontrar un objeto, y al salir de la cueva llegaremos a un castillo en donde al entrar nos capturan. Los soldados nos llevarán hasta un malvado caudillo, el cual nos arrestará y nos encerrará en una celda, y desposeyéndonos además de nuestras armas. Una vez en al celda no hay ya nada que hacer, nuestras esperanzas se han desvanecido en el aire.

Pero de pronto se oye un ruido, producido por el carcelero, que cae al suelo sin sentido, debido al golpe que le ha asestado nuestro compañero Riyunan. tenemos una pequeña conversación con él; a partir de este momento contaremos con la fuerza de dos héroes, aunque en la pantalla sólo nos desenvolveremos con uno de ellos. Al salir de la celda veremos por lo menos una decena más, con un prisionero en cada una. Nada podemos hacer por ellos, así que salimos del lugar sin que los guardianes opongan resistencia, ya que han sido abatidos por Riyunan.

Las salidas del sótano constituyen una verdadera sorpresa, dado que van a dar a una casa; el habitante es leal a nuestra causa, y tras hablarnos tapará la entrada secreta con una mesa, por si a los soldados se les ocurre entrar en la casa.

La misión en este nivel es eliminar a todos los monstruos de 400, tras lo que nuestros enemigos escaparán en un barco rumbo al Mundo-2. Vuestra labor de abriros camino por este nuevo escenario. Pero si tenéis un poquitín de paciencia, próximamente publicaremos una segunda parte de esta ficha con el resto del programa resuelto, con lo que podréis llegar al final del juego sin mayores problemas.

VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:	→	→	→	→	→	
Color:	→	→	→	→	→	
Rapidez:	→	→	→	→	→	
Sonido:	→	→	→	→	→	→
FX:	→	→	→	→	→	→
Presentación:	→	→	→	→	→	→
Originalidad:	→	→	→	→	→	
GLOBAL:	→	→	→	→	→	→

KUBETSU SURU (DISTINGUIR) ENTREGA 18

Precisamente eso, distinguir los buenos juegos de entre el maremagnum de ofertas japonesas que nos llega cada mes, es lo difícil. Pero nuestros lectores lo tienen fácil, sólo tienen que leer estas páginas...

Es realmente increíble la cantidad de personas, verdaderos fans del MSX, que están apareciendo por los lugares más insospechados de nuestra geografía. Estos verdaderos expertos en la norma japonesa están realizando diversas actividades, que nos gustaría que conociériais.

Antonio Burguera, de Ses Salines, en Mallorca, es uno de ellos, además de uno de nuestros más asiduos lectores. Probablemente, su nombre os sea familiar, puesto que en múltiples ocasiones hemos contestado sus cartas, siempre repletas de sugerencias interesantes. Pues bien, Antonio es uno de los articulistas de un curioso fanzine denominado KAME, que a pesar de no tratar específicamente de MSX, sí dedica una de sus secciones al estándar.

Nuestro lector nos pide además, una opinión sobre ese apartado del fanzine. Estamos de acuerdo en cuanto a la supresión de la sección de cine, que realmente no está bien cubierta, pero no reduciríamos el número de páginas de la informática; nos parece bastante bien planteada.

Antonio Carrasco es otro de los fieles adeptos al MSX y a nuestra revista. En su caso, el fanzine que edita está dedicado íntegramente a los ordenadores japoneses, y está bastante bien presentado a nivel gráfico. Sus páginas nos revelan noticias interesantes, como la preparación de un cartucho que convierte los de la firma Nintendo a MSX, y contienen secciones originales, como la dedicada a arte infográfico. Pero Antonio, en su editorial, hace algunos comentarios que nos gustaría comentar con mayor cuidado; lo haremos siguiendo la misma estructura de su fanzine:

LASP está realizando una labor concienzuda a la hora de importar a nuestro país software y hardware MSX de actualidad. DE MOMENTO NADIE MAS SE ENCARGA DE LA MISMA LABOR. Los juegos puede que tengan un precio abusivo, pero son la forma de rentabilizar los gastos de importación de modelos como el MSX2+, que sin él no hubiera llegado jamás a España.

Y nuestros redactores no están alabando a LASP por el hecho de que ceda un hardware específico para ser comentado en la revista; sino por el mero hecho de que se ARRIESGA a





traer estos productos, y nosotros estamos encantados ayudándole a dar a conocer este hecho. Además, LASP garantiza sus ordenadores por un año, por lo que las reparaciones son gratuitas por ese espacio de tiempo.

Si pensamos en la otra forma que tenemos de poder obtener estos ordenadores, siempre a través de fuentes extranjeras, veremos que es, como mínimo,complicada. No hay garantía, no llevan adaptador a la corriente de nuestro país, y por si fuera poco, puede que sea recomendable; símplemente, conlleva unos riesgos que deben ser asumidos.

2. En MSX Club no decimos que "somos los mejores". Eso es una soberana estupidez, como cualquiera podrá comprender. Nos limitamos a exponer la opinión de LECTORES QUE DE NINGUNA FORMA TIENEN NADA QUE VER CON ESTA PUBLICACION. Y hemos publicado cartas, muchas, de gente que no cree que la revista sea ni siquiera buena. Nuestra imparcialidad, por lo tanto, HA SIDO MUCHAS VECES DEMOSTRADA.

3. El "Concurso de Artículos Periodísticos" fue una iniciativa creada a fin de que los lectores pudieran participar en la revista, de encontrar una forma de comunicarnos con ellos de forma directa. No nos limitamos a reproducir estos artículos; lo cierto es que, a pesar de ser brillantes en cuanto a su contenido, tienen que ser en su gran mayoría reescritos por completo dado su nivel lingüístico.

Por su lado, Angel Cortés sigue editando su fanzine en formato diskette BCN, que como siempre nos habla del sistema y de su software.

Desde aquí queremos alentar a todo usuario del MSX a llevar a cabo una iniciativa de estas características, y nosotros estaremos encantados en emitir un juicio concreto al respeto. Todos los trabajos que hemos recibido hasta el momento son dignos de elogio por un motivo u otro; por lo que solo nos queda dar un fuerte abrazo a Antonio Burguera, Antonio Carrasco y Angel Cortés.

DISC STATION 17

Este nuevo número de la publicación japonesa nos presenta tres títulos; "Highway Buster", el primero de ellos, es una demostración, de la productora Gainaix. El segundo es "Grimson III", de la firma Xtal Soft, exactamente una demo jugable de este fantástico RPG de increíbles proporciones. Por desgracia para el usuario. Los enemigos deben ser aniquilados haciendo uso de una secuencia similar a la de "SD Snatcher". El juego incorpora FM PAC y seguramente será una de las producciones más espectaculares de este año.

"Randar III" es otro gran lanzamiento de Compile, también dotado de FM PAC, y se presenta en cinco discos. La demo no es jugable; se trata de una recopilación de imagenes, bellamente realizadas, de la escena de presentación.

Para terminar, en el disco B podemos encontrar utilidades e información en Kanji, además de una BGV con la historia de un gato que es abandonado por un coche en una esquina.

Atentos, que lo que viene ahora merecería música celestial... (si es que disponéis de ella, claro).

NOVEDADES

–F1. Namcot. MSX2
–Nijna. Dexter. MSX2
–Wizardril III. ASCII. MSX2
–Zero. Data West. MSX2
–Misty Vols. IV y V. Data West. MSX2
–Doll. Heart Soft. MSX2
–MS Gundam. Family Soft. MSX2
–MSX View. ASCII. MSX Turbo-R
–MSX Data-Pack. ASCII. MSX
–MIDI. BIt-2. MSX2
–Saurus Lunch. Bit-2. MSX2
–Lap Letter III. Hal Laboratory. MSX2
–Pack Collection Namcot I y II. Namcot. MSX
–Igusta. MSX Magazine. MSX2
–Devil Hunter. MSX Magazine. MSX
–Block In. MSX Magazine. MSX2
–Pack Collection Hal Vols. I y II. Hal Laboratory. MSX2
–Trilogy. Hard. MSX2
–Disc Station 18 y 19. Compile. MSX2
–Digan No Maseki. Editora no descifrada.
–Master of Monsters. Sustem Soft. MSX2+
–Quest of the Avatar. Pony Canyon. MSX
–Cosmic Soldier. Kogado. MSX
–Love To Casablanca. Thinking Rabbit. MSX
–Records of Lodos War. 4 discos.
–Dios. 5 discos.
–The Scape form Devil Tower. 4 discos.
–Fairy tale. 2 discos.
–Aquarium. 2 discos.
–Romance on three Kingdoms. 2 discos.

DIRECCION

Os vamos a ofrecer una dirección a la que remitiros en caso de que deseéis software o hardware internacional. Pero recordad lo que antes os hemos advertido. Eso sí, si lo que queréis es alguna novedad en concreto, la recibiréis si seguís los siguientes pasos; el dinero debe ser enviado por giro postal, no por talón bancario (que será devuelto). En el mismo papel del giro debe ser anotado el nombre del producto que queréis recibir a cambio. Si remitís el giro dentro de una carta, el proceso será más lento.

ROBIN VAN HOEGEN
337-3 Naka Matsuzaki Cho
Kamo Gun Shizuoka Ken
410-36 Japan

Esta dirección ya fue publicada en nuestra revista, pero sin las especificaciones pertinentes. Os aseguramos que Hoegen es una persona muy seria y que tras su gestión no se esconde ningún fraude. Pero recordad; debéis solicitar productos nuevos, dado que los viejos son descatalogados.

EL RINCON DE MARTOS

Nuestro amigo y colaborador Francisco Jesús Martos nos advierte que viendo los modos de pantalla de MSX2+ descubrió algunas cosas que le dejaron asombrado. Primero; que Screen 9 no existe (Illegal Function Call); Scren 10 y Scren 11 son idénticos. Existen otros errores similares en el hardware, pero no son de tanta importancia como este. Martos ha descubierto también que es común a "Psycho World" e "Hydefos" (ambos de Herz Soft), el truco para escuchar todas las melodías del programa. Mantén pulsadas las teclas <B>, <G> y <M> mientras se carga el juego y lo conseguirás.

Por otra parte, el cartucho SCC de Konami (saga "Snatcher"), tiene cuatro puntos de interés; es ligeramente mejor que el normal, cada uno de los cinco canales puede tener un envolvente distinto (el SCC define solo cuatro, siendo este último compartido por el cuarto y el quinto), tiene 128 K de RAM paginada (como la de una ROM de cartucho Konami) y se puede trabajar con él sin que ningún juego esté en funcionamiento.

NOMBRE: **RUNE WORTH**
COMPAÑIA: **T&E SOFT**

FORMATO: **3 disquettes**
MSX: **2 con FM PAC**

TIPO: **Arcade y RPG**



Que la historia está llena de injusticias, es un hecho; que la mayor de esas injusticias, es la guerra, una realidad, y que sufran y padezcan las consecuencias del temido jinete del apocalipsis quienes menos lo desean, una costumbre. Aun hoy seguimos sin saber por que siempre unos pocos han controlado la multitud restante, pero al margen de cuestiones éticas y filosóficas, los chicos de T&E SOFT han encontrado un buen filón en la tragedia que asoló la vida de un pobre y humilde campesino cuando vio como todo lo más querido en este mundo le era arrebatado sin poder hacer nada por evitarlo, para brindarnos este RUNE WORTH, en el que lo más destacable es la voluntad puesta por sus programdores para crear un RPG diferente. Y en cierto modo, o han conseguido.

En primer lugar, el argumento se apoya en una historia perfectamente real y creíble, estructurada de manera que a medida que avancemos, iremos, sin darnos cuenta, introduciéndonos más y más en la pantalla, llegando a experimentar todo el odio y la rabia acumulados en el protagonista.

En segundo lugar, no es un RPG lineal. La acción se desarrolla en un país imaginario del que se muestran, en un mapa a todo color, las distintas ciudades, a la mayoría de las cuales podemos ir desde un buen principio, o que significará que de acabarlo habremos realizado el doble de acciones que en una aventura corriente.

En primer lugar, el argumento se apoya en una historia perfectamente real y creíble, estructurada de manera que a medida que avancemos, iremos, sin darnos cuenta, introduciéndonos más y más en la pantalla, llegando a experimentar todo el odio y la rabia acumulados en el protagonista.

En segundo lugar, no es un RPG lineal. La acción se desarrolla en un país imaginario del que se muestran, en un mapa a todo color, las distintas ciudades, a la mayoría de las cuales podemos ir desde un buen principio, lo que significará que de acabarlo habremos realizado el doble de acciones que en una aventura corriente.

Y en tercer lugar, los monstruos se dedican exclusivamente a lo suyo, es decir: disparar, fastidiar, estorbar, debilitar, enrabiar... vamos, lo que os venga en gana, no obteniendo recompensa alguna por eliminarlos, cosa que no es precisamente fácil. Pero claro, si los bichos no nos reportan ninguna ventaja, ¿Cómo aumentar la vida, la magia, el dinero y todos nuestros poderes en general? Para encontrar la respuesta, haremos una somera descripción de lo que vamos a encontrar en la mayoría de las ciudades.

Lo que más abunda son las casas de los comerciantes: herreros y artesanos. Los primeros venden todos los objetos de uso general: recargadores de vida, transformadores día noche y viceversa, o bien, si llevamos demasiados (nuestro equipo es limitado), los compran por dos tercios de su valor. Los segundos permiten salvar la partida pagando diez Cz y de paso, recargan la energía, no existiendo otra manera de grabarla.

Junto a ellas, podemos encontrar otro edificio de mayores dimensiones, generalmente una iglesia, en la que el obispo de turno nos propone, de arriba a abajo:

–Recargar la magia, por 5 Cz.

–Aumentar el nivel de experiencia, y con él la magia, echando una partidita al SIMON. Para ello aparecerá una flor cuyos pétalos se irán iluminando sucesivamente, en una combinación determinada. Hemos de recordarla y repetirla en el mismo orden. Hecho esto volverá a repetirse, aumentada en un pétalo, y el proceso se reproducirá de igual forma. Hecho esto un número determinado de veces (los primeros obispos cuatro, los últimos veintitrés), habremos aumentado la experiencia, pero cuidado, si nos equivocamos una sola vez, tendremos que volver a empezar con otra combinación distinta. Y cuando lo hayáis conseguido, no vale la pena reincidir, puesto que el obispo ya no os recargará nunca más.

–Reutilizar la magia: Al avanzar en el juego, algunos monstruos tienen la mala costumbre de inutilizar los objetos mágicos, pero el cura sabelotodo pronunciará, con esta opción, el sortilegio que romperá el hechizo permitiendo volver a usarlos.

–La última de las opciones, no solo en el obispo sino en todos los personajes de similares características, es siempre para salir.

En algunas ciudades encontramos también otro edificio de grandes dimensiones; son los palacios del rey de la zona, que como veréis, juegan un papel muy importante en la historia.

Es posible hallar un edificio al que se entra por un ámplio y oscuro tunel. Es el anfiteatro. Si al entrar aceptamos la invitación del vigía, apareceremos en medio de la arena rodeados de gladiadores con aviesas intenciones. Debemos matar solo con la púa a todos los que podamos, hasta morir nosotros.

Tranquilos; no aparecera GAME OVER, sino nuevamente el vigía, que nos recompensará con 100 Cz por cada gladiador muerto. Si los eliminamos a todos, la cifra asciende a 50.000 (!), pero como habréis intuido, conseguirlo es más que difícil. Esta es la manera de conseguir dinero, y aprovechadla bien, pues una vez utilizada no podremos volver a entrar en el edificio, hasta llegar a matar los grandes monstruos, que proporcionan "tickets" múltiples de uso automático.

Y para que no perdáis la noción del tiempo por muchas horas que os paséis jugando, aquí también anochece, y no por capricho.

A todos los edificios anteriormente citados podemos acceder solo de día, excepto al del artesano, mientras que de noche se abren las puertas de las tabernas, en las que grupos de hombres festivos nos incitan a unirnos a ellos (pagando, claro) y tomar desde una hasta cinco jarras de cerveza.

Cuidado con embriagarse, puesto que la pérdida de tiempo será enorme.

Ya conocemos las ciudades y como aumentar nuestros poderes. Pero existen muchos más objetos, la mayoría de los cuales no pueden comprarse, solo conseguirse abriendo cofres. Uno aumenta la vida, otro la magia, otro abre más cofres y puertas cerradas, otro aumenta el nivel de experiencia... son tantos que todavía no conocemos la utilidad de todos, pues la mayoría son de un uso único.

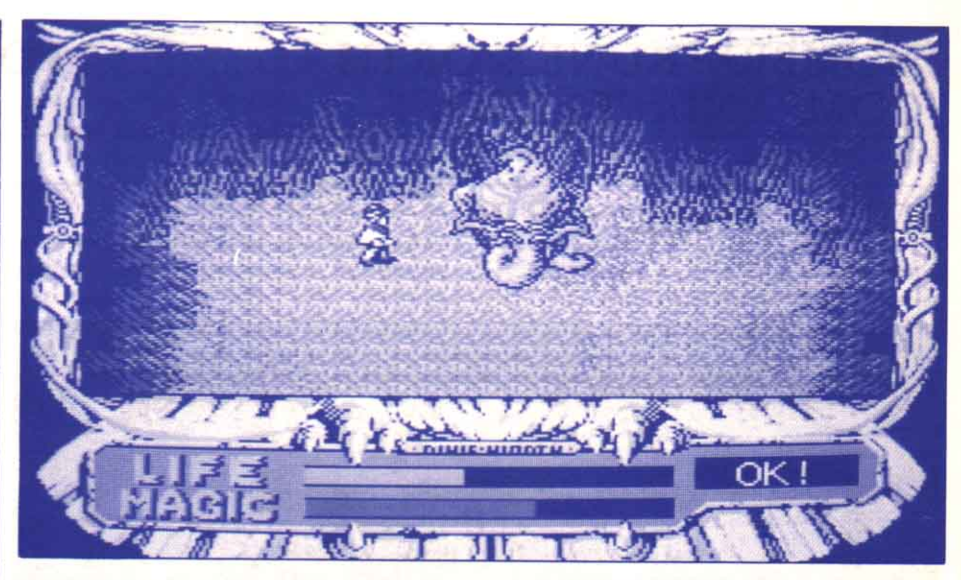
Ahora ya podemos empezar el juego. Pero antes, preparad un disco formateado; en un momento dado se ofrecen tres opciones que son, de arriba a abajo:

–Crear personaje, introduciendo su nombre.

–Eliminar personaje.

–Preparar el disco de usuario: Esta opción no tiene mucha utilidad, puesto que ya al crear un personaje, se nos pide el disco en cuestión (el que acabamos de formatear) adaptándolo.

Así pues, una vez elegido el personaje e introducido de nuevo el disco A,



apareceremos en nuestra aldea natal, un día como otro cualquiera, en el que la gente vive la rutina diaria con normalidad.

CONTROLES

Los controles disponibles, además de los cursores para desplazarnos son <SPACE> para atacar, y <SHIFT> o <ESC> para llamar al menú, que consta de cinco opciones:

–Poderes mágicos: Recordaréis que antes hemos mencionado como desencantar unos objetos. Mediante esta opción podemos utilizar toda una serie de elementos que iremos consiguiendo durante el juego, mientras tengamos MAGIC. Son muy útiles, pues permiten recargar la energía, adoptar posiciones de ataque más efectiva, aumentar el poder de ataque e incluso mostrar el próximo objetivo a cumplir (en japonés, claro). Y si por desgracia los inutilizan, ya sabeis que debéis dirigiros al obispo.

–Selección de armas: Las armas no se pueden comprar, solo conseguirse en los cofres; con esta opción, escogeremos la más conveniente (generalmente, la más poderosa).

–Selección de equipo: Con esta opción utilizaremos todo lo que no sean armas ni objetos mágicos y en ella encontraremos elementos comprados junto a conseguidos en cofres, pero casi todos ellos, de uso único.

Recordad que su número es limitado; fijaros bien en lo que llevais.

–STATUS: Sabréis todos los datos que marcan la situación del héroe: Nivel de experiencia, poder de ataque y defensa, dinero disponible, etc.

–Cambiar parámetros: Variar la velocidad del héroe, jugar con música o sin ella, en fin, adaptarlo al gusto de cada uno.

UNA GRAN SUPERPRODUCCION

"Runeworth" es realmente un programa impresionante a todos los niveles. Su complejidad es muy grande, pero en ningún momento imposibilita el que el jugador pueda disfrutar de la partida, característica mucho más importante de lo que pueda parecer en un principio.

Por otra parte, y eso ya raya lo impresionante, los gráficos son símplemente portentosos. La secuencia de presentación está muy conseguida, y su colorido recuerda auténticas ilustraciones típicamente japonesas.

De todas formas, no deberíamos asombrarnos, ya que aunque cualquier juego japonés, solo podemos quedar gratamente sorprendidos.

VALORACION:	mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable
Gráficos:	muy bien
Color:	muy bien
Adicción:	muy bien
Rapidez:	bien
Sonido:	bien
FX:	bien
Presentación:	inmejorable
Originalidad:	pasable
GLOBAL:	muy bien

(Taladrar por los puntos en negro)

NOMBRE: ALESTE SPECIAL
COMPAÑIA: COMPILE

FORMATO: disquette
MSX: 2 y Plus

TIPO: Arcade

Compile es una compañía de sobras conocida por los usuarios de MSX. Sus grandiosos programas han inundado nuestros ordenadores en varias ocasiones, y en esta ocasión se nos presenta una secuela del recordado "Aleste".

"Aleste Special" representa todo un paso evolutivo respecto a su predecesor. En este caso, encarnamos al piloto de nuestro vipper espacial favorito, de tal forma que la acción se desarrolla teniendo siempre como eje a este personaje.

NIVELES

La nueva producción de Compile consta de cinco fases no excesivamente difíciles, aunque su nivel de dificultad haya sido incrementado respecto al primer juego de la saga. La acción se tiene lugar en un escenario descendente, y siempre en scroll vertical.

TECLAS DE CONTROL

–<STOP>. Pausar el juego. Además, podremos comprobar la puntuación y las vidas que nos quedan.

–<SHIFT>. Mediante la pulsación de esta tecla, conseguiremos que nuestro héroe salte. Para que salte a la vez que avanza un poco, presionaremos cursor <UP> y <SHIFT>

–<Z> y <SPACE>. Ambos actúan como disparadores.

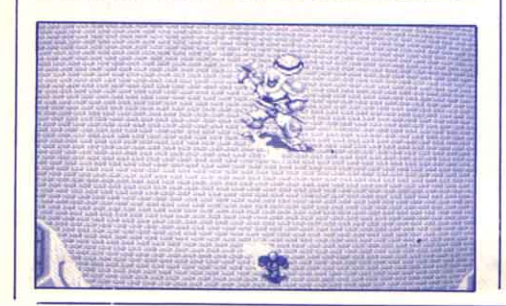
–Cursores. Dominan el movimiento de nuestro personaje, aunque podemos hacer uso también de joystick.

ARMAS

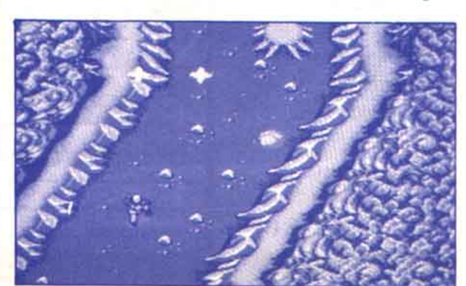
Durante el desarrollo de las fases, al destruir una nave enemiga, aparecerá una cápsula; se trata de una mejora armamentística de mayor o menor importancia. Según el color del caza al que hayamos abatido, obtendremos una arma u otra. Son los siguientes:

–Amarillo. Aumenta el poder de las estrellas ninja que poseemos al inicio del juego.

–Rojo. El disparo se convierte en unas espectaculares ondas de calor que









van en círculos.

–Azul flojo. Es fácil de reconocer porque está escrita la letra "O" en la cápsula. Cuando la cojamos, aparecerá una sombra la cual nos ayudará en nuestro camino. (¿recordáis "Nemesis" o "Salamander"?). Se podrán cojer un máximo de dos options.

Nota: Cuantas más cápsulas cojamos del mismo color, más veloz y más potente se nos volverá el arma.

FASES

El desarrolo en todas las fases, es el mismo: avanzar hacia adelante saltando las grietas, esquivando, disparando y matando hasta llegar al final de cada fase, aparecerá un enemigo distinto.

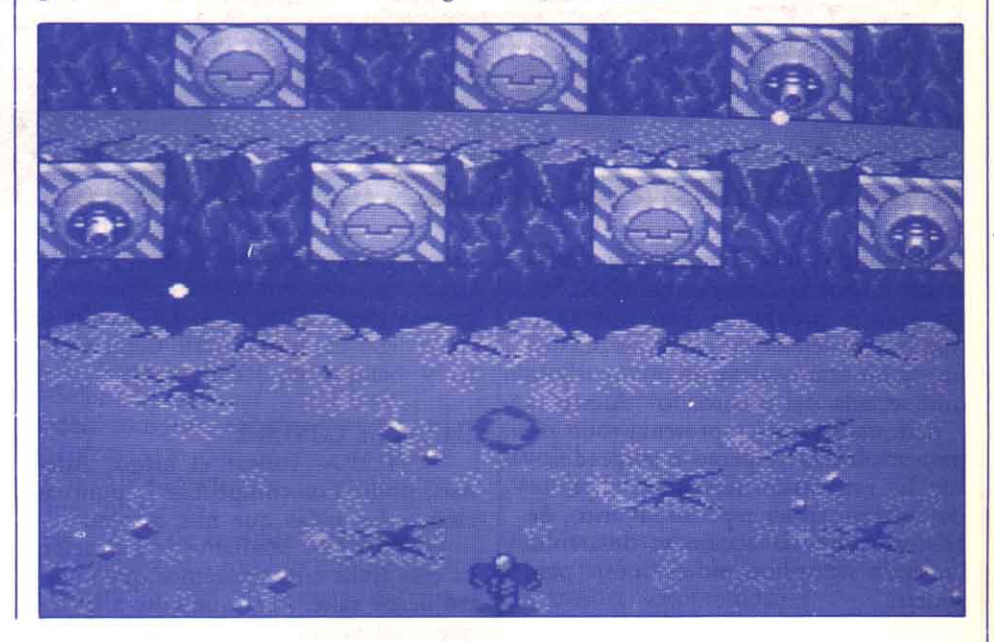
–Fase 1 (Autopista). Al final de la primera fase, nos enfrentaremos con siete cañones automatizados, los cuales están agrupados en dos filas. En la primera hay tres y en la fila de abajo los cuatro restantes. Para destruirlo, solo tenemos que esquivar las balas y destruir los cañones.

–Fase 2 (Ciudad de New York). Esta vez será un robot gigante, que se cree "Cow-Boy" o algo parecido, y lanza una especie de bola como si fuera una soga. Para eliminarlo con tranquilidad, deberemos situarnos siempre delante de él, con el fin de que cuando nos lance la bola, ésta de la vuelta por detrás nuestro sin que nos haga un solo rasguño.

–Fase 3 (Bosque). Mitad monstruo, mitad murciélago, el enemigo gigante de turno es bastante rápido y dispara balas; también nos lanza un potente rayo laser que, de vez en cuando. Para acabar con él no hay ningún truco. Solo esquivar y disparar.

–Fase 4 (Calzada medio enterrada). esta vez le toca el turno a tres y no a uno, son soldados de la Edad Media, y como es lógico, en vez de utilizar láser, nos atacarán con lanzas. La ventaja es que siempre están juntos, nunca se separan. Pero ten cuidado, porque una vez que nos apunten con sus lanzas, saldrán velozmente a nuestro encuentro. Para destruirlos, deberemos desplazarnos a los laterales cuando salgan a nuestro encuentro y luego subiremos porque nos seguirán, aunque no por mucho tiempo, porque desaparecerán para volver a amenazarnos más tarde, y todo esto sin dejar de disparar.

–Fase 5 y última (Plataforma espacial). El enemigo finales el mismísimo jefe supremo de las fuerzas del mal. Es difícil de vencer, parecido al enemigo de la fase tres, muy veloz y con el típico rayo láser que nos disparará de vez en cuando, pero en vez de agredirnos como en el caso de la fase 3, nos lanzará boomerangs de fuego. Le destruiremos esquivando y disparando; así de sencillo.



VALORACION: mal / regular / pasable / bien / muy bien / inmejorable

Gráficos:
Color:
Adicción:
Rapidez:
Sonido:
FX:
Presentación:
Originalidad:
GLOBAL:

NOMBRE: GAME MASTER 2 — FORMATO: Cartucho S-RAM

COMPAÑIA: KONAMI — MSX: 2

TIPO: Utilidad

Publicado en 1988, al mismo tiempo que "Shalom", y siendo el último cartucho sin SCC que fabricó Konami, "Game Master 2", pese al buen nombre de su primera parte, no llegó a acaparar en su momento la atención que merecía. Quedó, pues, en el limbo.

En Europa se sospechaba su existencia, pero muy pocos la conocían a ciencia cierta, y desde luego nadie había visto el cartucho hasta hace pocos días.

Hoy podemos echar un vistazo a este programa del que tan poco se sabía; una característica que ya se presuponía es la de que el cartucho incluye una S-RAM (RAM alimentada por batería), de 8 K, de caractarísticas parecidas a las de FM PAC, pero con la diferencia de que está gestionada como un disco RAM y se maneja a través de un programa a tal fin, como si de un pequeño disco se tratara.

La S-RAM, en cambio, es manipulada directamente por los programas que la usan, pudiendo darse la circunstancia de que un programa borre los datos que otro había guardado. Son muchos los cartuchos de Konami que pueden usar esta función; "Parodius", "Gryzor", "Nemesis III", "Solid Snake"...

Todo ello resta importancia al principal error de este programa, idéntico al de la primera parte; no funciona con cartuchos de MSX2.

MENUS

La estructura de "Game Master 2" es idéntica a la de sus predecesor, salva algunas modificaciones, que son las siguientes:

–"Game" (Menu principal). Jugar sin cambios, aunque con la posibilidad de pausar el programa <STOP> y volver a "Game Master 2" con <CONTROL>. La pausa silencia los canales de sonido SCC, cosa que no ocurría con el primer "Game Master", pues aún no existía esta modalidad.

–"Modify". Permite alterar el número de vidas y de etapa antes de ponerse a jugar. Tiene las mismas posibilidades que "Game", una vez se ha inicializado el juego.

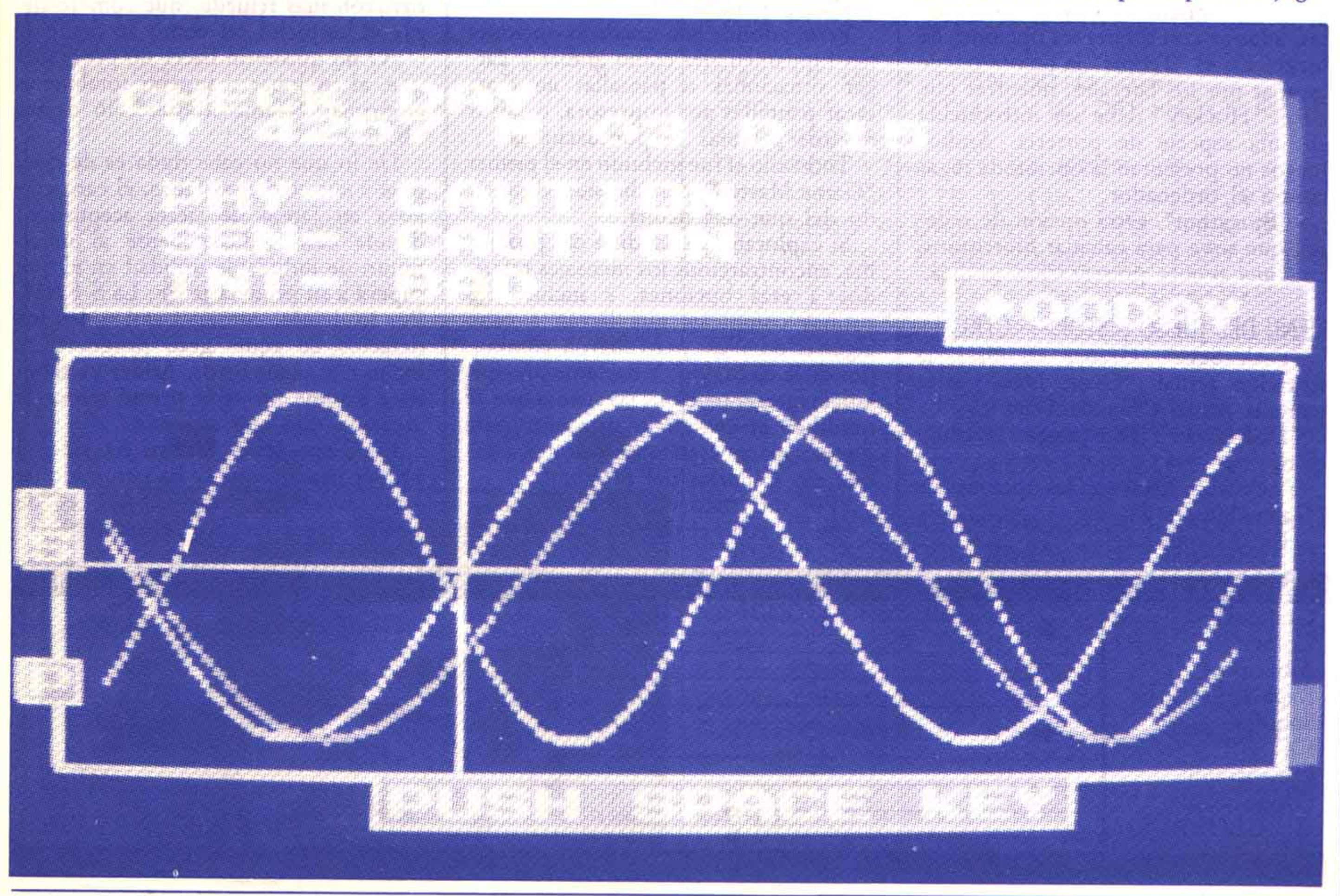
–"Self". Conduce al menú autónomo de "Game Master 2". Es la única opción que puede ser usada sin ningún otro cartucho conectado.

MENU SELF

–"Load Screen Data". Cargar desde el disco una pantalla que hayamos grabado de un juego.

–"S-RAM Disc Utility". Ver el directorio, eliminar ficheros o formatear la S-RAM.

–"Tennis and Hockey". Al sobrar mucho espacio vacío, exactamente 128 K de ROM, esta opción permite jugar





al viejo programa del palo y las raquetas, aunque con diferentes opciones de juego. En el "Tennis" la pelota puede escapar por los laterales, mientras que en el "Hockey" debe ser introducida en una especie de portería. Ambos juegos no presentan la opción de jugar contra el ordenador.

–"Biorythm". Otra opción de relleno, que sirve para calcular biorritmos, con una bonita presentación gráfica.

MENU DEL JUEGO (<STOP>+<CTRL>)

"Disk Save". Grabar en disco la situación actual ("Game Data") o la pantalla actual ("Screen Data").

"Disk Load". Para cargar la situación.

Y se acabó. Estas son las opciones de "Game Master 2".

¿Eso es todo?

¿No hay nada más?

Pero, ¿donde han quedado opciones tan fundamentales como grabar y cargar situaciones o pantallas en cinta sacar pantallas por impresora, o salvar records y tablas de puntuaciones?

Todo ello sí fue incluido en el primer "Game Master", pero ha sido eliminado del que nos ocupa.

Si exploramos el código del programa, encontraremos los mensajes referidos a esas opciones, e incluso las rutinas completas que llevan a cabo algunas de ellas; pero fueron eliminados de la ejecución. Y bastante precipitadamente, si tenemos en cuenta que se modificó el código lo suficiente para que no aparecieran esas opciones, aunque sin quitarlas del programa.

¿Por qué hizo esto Konami?

¿Se les echó el tiempo encima y no tuvieron más remedio que comercializar el cartucho tal como se dejó?

¿O no quisieron hacer un programa que, al englobar y superar totalmente al primer "Game Master", lo dejara obsoleto?

De lo que no cabe duda es de que, pese a sus evidentes faltas, el cartucho goza en Japón de cierta aceptación, debida casi exclusivamente al único punto de indudable utilidad en el que supera a su primera parte: La S-RAM. Por lo demás, conserva casi todos los defectos de aquél gran programa, e incluso le añade otros. Ahora ya sabemos porque no se le prestó nunca la atención que uno esperaba.

Francisco Jesús Martos ha sido el primer usuario que se ha percatado de estas anomalías, por lo que es de justicia que le reconozcamos como tal.

VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:	→					
Color:	→	→	→	→		
Adicción:	→	→	→	→	→	
Rapidez:	→	→	→	→		
Sonido:	→					
FX:	→	→	→	→		
Presentación:	→	→	→	→		
Originalidad:	→	→	→			
GLOBAL:	→	→	→			

Por J.M. Montané y R. Casillas

SPACE MANBOW part II –The Final Chapter–

Por fin... parecía que nunca iba a llegar... pero ya está aquí. La segunda parte del mapa fotográfico de SPACE MANBOW. Una de las últimas aventuras intergalácticas de la saga KONAMI, que sin duda, con mapa fotográfico y todo, os habrá dado muchos quebraderos de cabeza. Por gentileza, naturalmente, de Pere Baño.

La elevada dosis de dificultad ya quedó reflejada en la primera parte de este comentario, y para que no os mordáis más las uñas... esta vez llegaremos al quid de la cuestión.

Cinco son las fases que nos quedan por resolver, ¿quién llegará al final y vivirá para contarlo?

FASE 4: CONDUCTOS DE AIRE

En esta cuarta fase empezamos de forma horizontal y avanzando hacia nuestra derecha.

Después de las primeras oleadas de infectos bichejos, lo primero que encontramos son dos elevadores que nos disparan bolas de fuego a troche y moche. El truco para acabar con ellos es dispararles al visor. En la parte central de dichas máquinas encontramos una especie de ojo de color rojo; pues bien, ese es el visor por donde ellos nos detectan; acaba con él y sigue avanzando.

Notamos que el conducto del aire por el que viajamos se estrecha. Entramos en una pequeña sala donde, a modo de torbellino, un grupo de androides enemigos, va dando vueltas impidiéndonos el paso. Atención a esta parte de la fase, por que cuando acabamos con ellos la acción del juego se desarrolla en vertical.

Empezamos a subir, y los primeros alienígenas se nos echan encima. Con la ayuda de las letras N y M, conseguimos variar la dirección de nuestro disparo y así acabar con ellos.

Seguimos subiendo y encontramos al paso tres nuevos elevadores con los que tendremos que acabar. La operación será la misma que con los anteriores pero de modo vertical. Al terminar con los tres, el desarrollo de la acción vuelve a ser horizontal.

Dos visores fijos con los que no será difícil acabar, y dos nuevos elevadores son los siguientes en atacarnos. De nuevo, cuatro nuevos visores fijos y la acción vuelve a ser vertical.

En este último tramo encontramos dos nuevos elevadores y ya nos plantamos en el final.

La hermana mayor de la langosta marina es la protagonista de esta cuarta fase. Para terminar con ella no tienes más que dispararle a los ojos.

FASE 5: CORRE, CORRE, QUE TE PILLO!!!

Esta quinta fase tiene un planteamiento muy fácil, pero a la vez un desarrollo difícil.

Toda la acción se desarrolla en modo horizontal y de izquierda a derecha.

El imperante de esta siguiente fase es la velocidad de ejecución.

Viajando a gran velocidad, y armados con una buena dosis de reflejos, deberemos ir sorteando las oleadas de enemigos que nos salgan al paso. Además de esto, 13 barreras láser nos cortarán la salida. No hay modo de destruir dichas barreras. La única solución es pasar cuando no están activadas. Ellas solas se activan y se desactivan aleatoriamente, por lo que es imprevisible saber cuando vas a poder pasar y cuando no. Unas se activan, otras no, unas más rápidas otras menos, pero aún así, hemos de tener de nuestra parte el factor suerte, ya que



(Taladrar por los puntos en negro)

debido a la gran velocidad a la que viajamos resulta imposible pensar.

Si a todo esto le añadimos las bandadas de enemigos que se suman a la juerga, resulta un principio de fase algo menos que imposible.

Cuando hayamos superado todas las barreras, éstas aparecerán de forma horizontal, por lo que será sencillo el poder superarlas. De todos modos, hemos de seguir muy atentos porque el ataque de las tropas enemigas no cesa ni un instante.

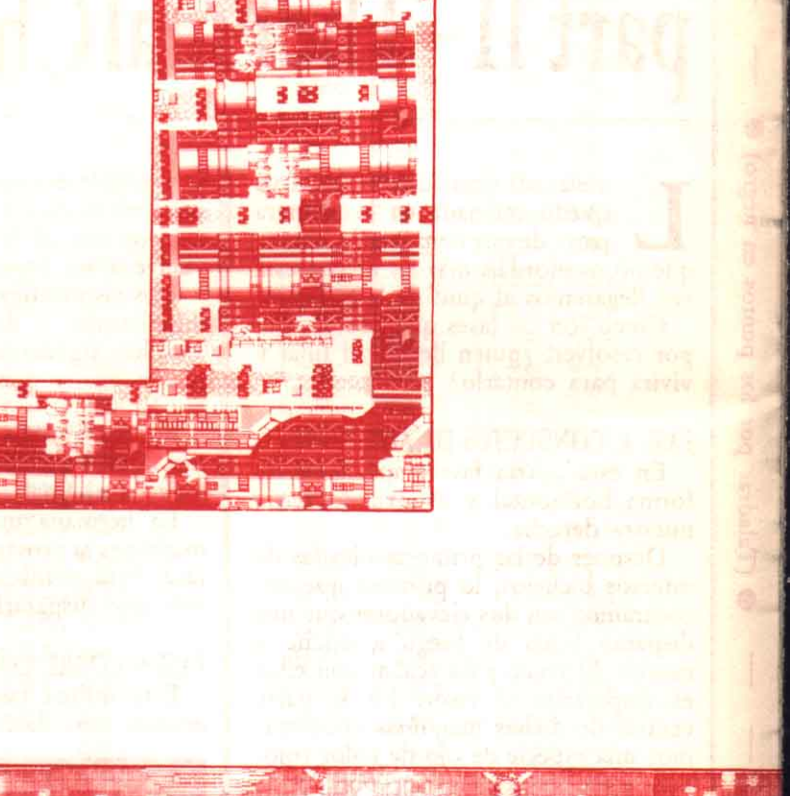
Al final de esta quinta fase encontramos un robot sujeto a la base por ocho patas. Lo primero que debemos hacer es destruir dichos soportes. El robot empezará a moverse en todas direcciones. Lo único que resta es apuntar al centro y disparar.

FASE 6: MOLINOS DE VIENTO

Al empezar la sexta fase la pantalla se estrecha y nos obliga a movernos hacia la parte superior. Allí encontramos un androide de retroceso. Este nombre le viene dado porque cuando recibe el impacto de nuestras balas retrocede, y cuando dejamos de disparar, vuelve a su punto inicial. Si disparamos muchas veces sobre él, acabaremos por destruirlo.

Una vez hemos conseguido pasarlo,

Fase 4



la acción pasa a desarrollarse en diagonal de derecha a izquierda y de arriba a abajo.

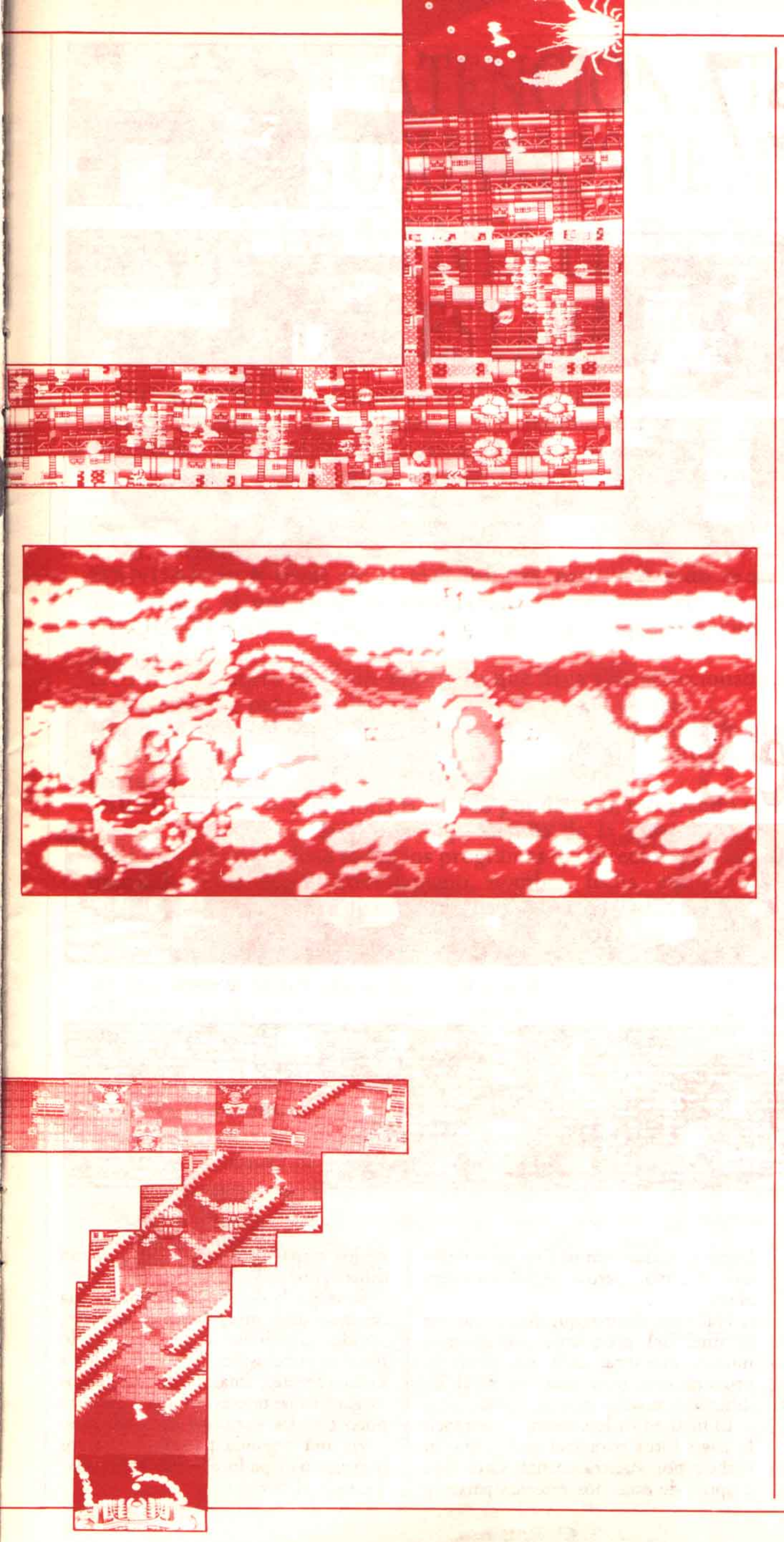
Una bandada de abejas nos salen al paso. Seguimos bajando y nos encontramos con los dos primeros molinos de viento. Para superarlos tan solo tenemos que meternos entre sus aspas –sin dejar que nos toquen–, y avanzar al mismo ritmo que ellos. Al principio resulta un poco difícil porque llega un punto en que las aspas de los dos molinos se cruzan, pero una vez hayamos observado su secuencia, nos será muy fácil superarlo.

La acción vuelve a ser como al principio.

Se estrecha hacia abajo y encotramos un retro. Se estrecha hacia arriba y encontramos otro. Llegamos a una pequeña sala llena de abejas con las que acabar. En la mitad de la sala hay dos retros más. Pasamos a otra sala y encontramos lo mismo que en la anterior. Avanzamos y encontramos primero tres, luego dos, y luego dos retros más.

La sala se estrecha. Al salir del pequeño túnel, encontramos dos monstruos ciclopoides; no arriba y

Fase 6



otro abajo. Es muy fácil acabar con ellos; la única pega es que cuando mueren estallan en muchos pedazos y estos pueden derribarnos.

Sobre una plataforma volante encontramos dos pequeñas torretas con las que será fácil acabar. De nuevo, dos ciclo... más y tres nuevos retros acompañados de dos torretas.

Seguimos avanzando y una nueva plataforma con dos torretas más. Tres ciclopoides más, alternados con torretas es lo único que nos falta para llegar al final.

Otra bandada de abejas y dos nuevos molinos y ya estamos.

Esta vez el monstruo final sale por abajo, por lo que tendremos que dirigir el disparo hacia esa dirección del modo que ya sabemos.

Un gigantesco robot con dos grandes látigos son el final de esta sexta fase. Para acabar con él, dispararle a la boca, cuando la abra.

FASE 7: ARACNOFOBIA (?)

Esta séptima fase es muy fácil de superar siempre que nuestro nivel de POWER esté alto.

A una velocidad muy lenta, y horizontalmente, deberemos acabar con las pandas de arácnidos que nos saldrán al paso. Dicho así parece muy fácil, pero la dificultad está en que se necesitan muchos disparos para terminar con cada una de ellas. Y si además contamos con que salen en grupos de tres hasta seis, la cosa se complica. Y si además no eres muy rápido con el botón de disparo...

Al final de fase nos encontramos el busto del padre de Vickie el vikingo. Para destruirlo no tenemos más que dispararle al rubí que lleva en el casco.

FASE 8: LLUVIA DE METEORITOS

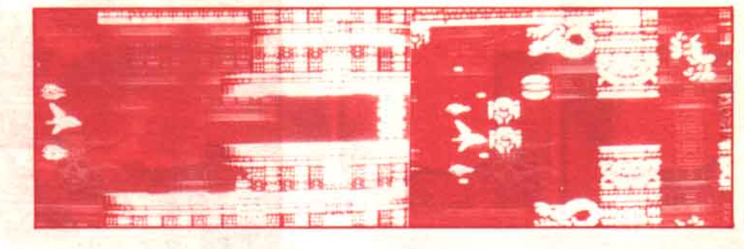
Esta penúltima fase, además de fácil es corta.

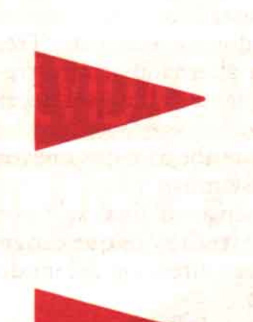
Nos movemos hacia la derecha sorteando la lluvia de meteoritos, que más que lluvia es un chaparroncillo, debido a la escasez de pedruscos. Desde el fondo de la imagen nos disparan un amplio cañón láser, al que no podemos esquivar de otra manera que refugiándonos tras los grandes meteoritos que encontremos.

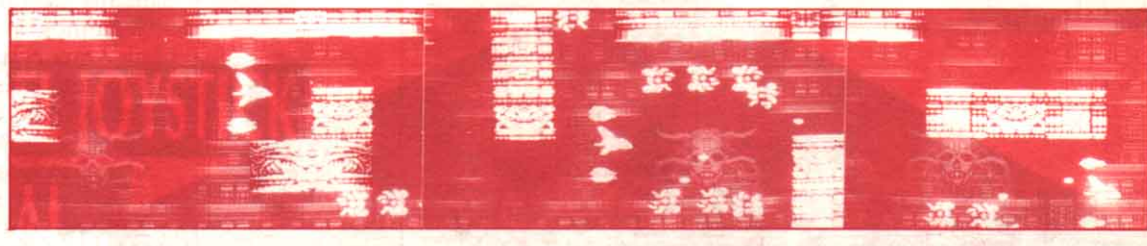
Una vez lleguemos al final de la fase muy rápidamente encontramos al causante de ese potente cañón láser.

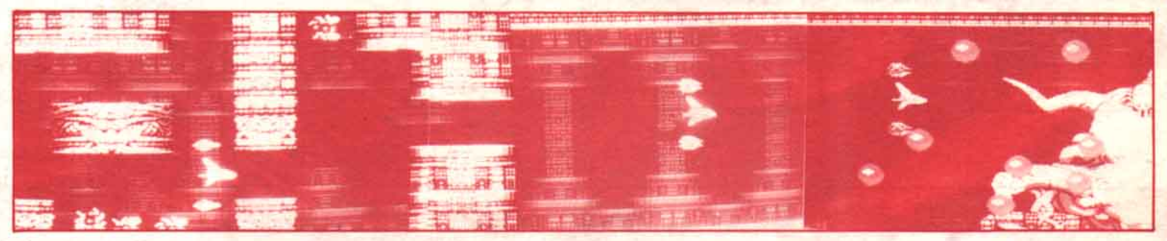
Una gigantesca turbina es la que disparaba sobre nosotros. Nos refugiamos en la parte superior y vamos disparando sobre ella. Una vez hayamos alcanzado el objetivo varias veces, ésta emitirá unas potentes ondas que nos arrastrarán hasta la última de las nueve fases.

Fase 7



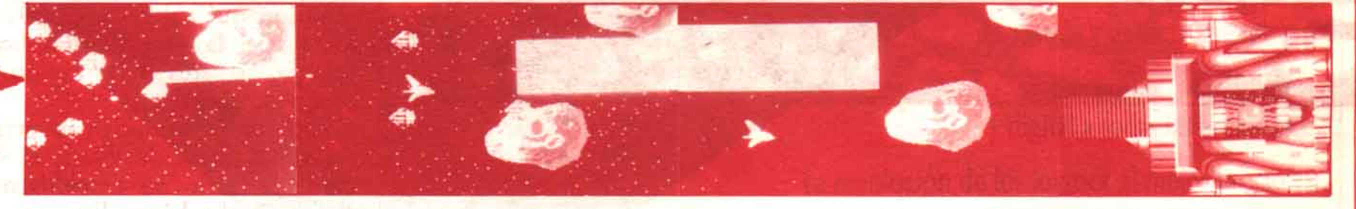




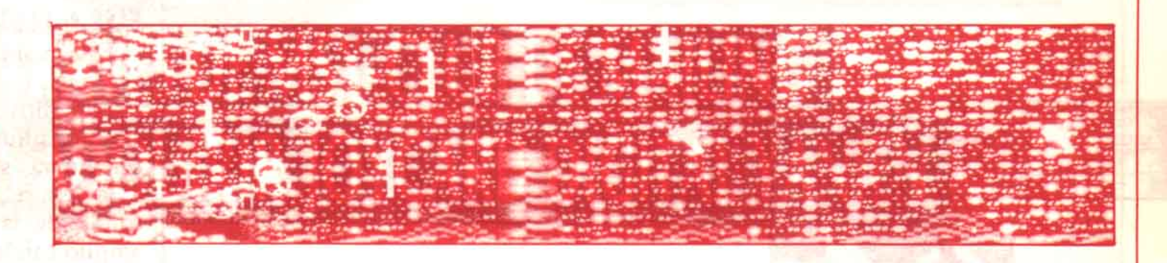


Fase 8





Fase 9



FASE 9: LA GRUTA

El corto desarrollo de esta última fase es casi, casi, simbólico. Después de sortear varias estalactitas y estalagmitas, y esquivar alguna que otra gota de agua, llegamos al bicho final.

A modo de medusa marina, con sus patas en ristre encontramos al último de todos los bichos. Para acabar con él debemos dispararle al ojo.

Ya está, ya hemos terminado lo que parecía tan difícil. Después de nueve largas pantallas hemos llegado a nuestro objetivo, pero... ¿Qué sucederá ahora?

Nada más deciros que después de ver el final del programa, proseguimos nuestra aventura, otra vez desde la primera fase pero con un nivel de dificultad mucho más elevado.

El final no os lo cuento, ni tampoco le hago fotos para incitaros a que lo acabéis por vuestra cuenta. Creo que después de estas dos extensas partes y de los mapas fotográficos no será tan difícil ¿no?

Solo queda decir que si el programa tiene un gran nivel tanto en gráficos, sonido, jugabilidad... etc, etc... No lo tiene su conclusión. Acostumbrados a deslumbrantes finales dentro de los megaroms japoneses nos quedamos un poco con las ganas de ver algo más.

¿Habrá segunda parte? ¿Podremos hacer otro mapa fotográfico sobre ella? Tiempo al tiempo.

(Taladrar por los puntos en negro)

COLECCIONABLE

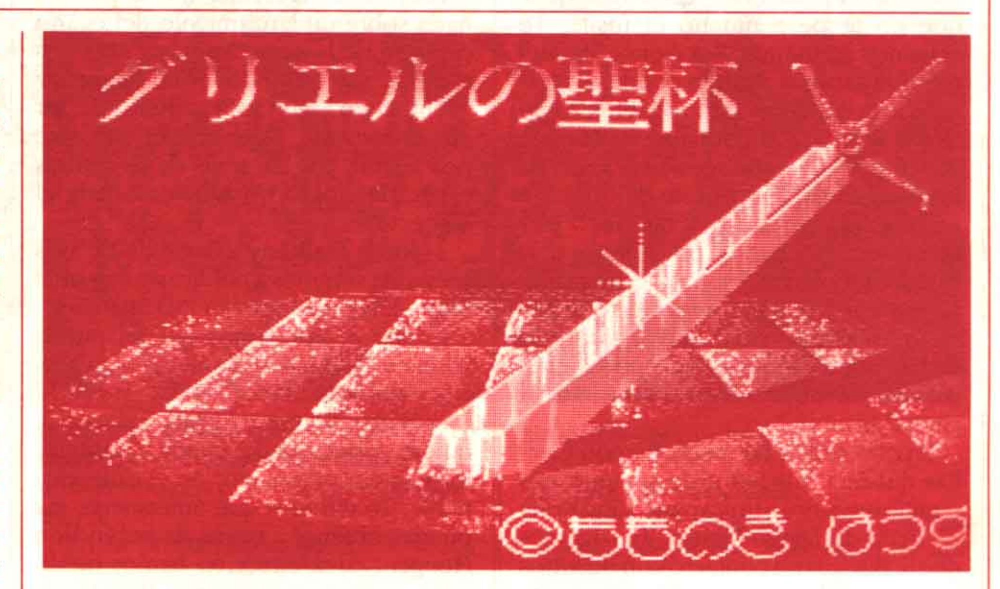
Por J.M. Montané y R. Casillas

TAIMENNA OMOI CHIGAI O SURA (HACERSE ILUSIONES) NIJU (ENTREGA 20)

Por fin podemos ilusionarnos. Noticias frescas, muy frescas, nos confirman que el MSX Turbo-R estará pronto entre nosotros. La nueva generación de la norma japonesa, de 16 bits, y compatibles con 8, asegura la continuidad en el mercado.

Empezamos con el comentario habitual, sobre la serie "Disc Station", en esta ocasión en su edición número 18. El disco A nos presenta tres programas de indudable interés; el primero de ellos es la demo no jugable de "Diable de la Place", producido por Humming Bird Soft. Se trata de un videojuego conversacional, y el disco se limita a mostrarnos algunos de sus pasajes de forma automática. El siguiente es el sorprendente "Emerald Dragon", de Glodia (¿Recordáis "Testament"?); la demo no jugable es similar a la de "Dragon Slayer VI". Nuestro héroe va abriéndose camino por siniestros mundos repletos de monstruos nauseabundos, o lo que es lo mismo, una verdadera gozada que próximamente comentaremos de forma más extensa.

Para terminar con el disco S, reseñaremos "Dumbine", de Family Soft. Es una demostración del juego, cuyos gráficos dejan bastante que desear, y ni siquiera está dotado de FM. El segundo diskette de "Disc Station 18" no ofrece ninguna sorpresa, sigue en la línea habitual de Compile.



FANZINES

Angel Cortés, del que ya os hemos hablado en esta revista en alguna otra ocasión, sigue editando la revista en formato disco para MSX2, BCN. Esta es la dirección correcta a la que debéis dirigiros si queréis conseguir el magazine; en números atrasados confundimos sus datos por un lamentable error de impresión:

Angel Cortés

FANZINE BCN

C/Vilamarí, 37. Principal Segunda
08015 BARCELONA

Por otra parte, Oscar Castaño va a editar otro Fanzine de similares características al de Angel Cortés, bajo el nombre de Draken Club. Desconocemos exactamente cual será el resultado final del magazine, puesto que no hemos tenido oportunidad de conseguir ningún ejemplar hasta el momento, pero su editor nos ha asegurado remitírnoslo habitualmente. De todas formas, si queréis suscribiros, esta es la dirección:

Oscar Castaño Linares
DRAKEN CLUB KOLOMA
C/ Fuente de la Encina, 127, 1-3
08924 Santa Coloma de Gramanet

Otro fanzine en disco, cuyo país de origen es Francia y su título "Disc Digits", ha llegado a su edición número 3. En él, disponemos de noticias muy actualizadas sobre MSX Turbo-R, y la sorpresa de que Toshiba está empezando a desarrollar un traductor japonés-inglés informatizado, elemento que nos puede ser de mucha utilidad. Se hace también un análisis comparativo entre el último modelo de los MSX y Amiga 600, Atari St, IBM PS/1 y Amstrad 6128 Plus (y tiene que poder con todos).

DIRECCION

A partir de este mes, podéis escribir a los creadores de juegos como "Psycho World", "Hydelfos" y "Lenam"; Hertz Soft.

HERTZ SOFT
Matsumoto Building, 3-2F

2—1-16 Kitashinjuku
Shinjuku-Ku, Tokyo. C.P. 169

AGRADECIMIENTOS

Estas han sido las personas que nos han ayudado a confeccionar la entrega del coleccionable que tenéis en vuestras manos:

—Angel Cortés (Barcelona)
—Luis Sanz (Zaragoza)
—Robin Von Hoegen (Matsuzaki)
—Francisco Jesús Martos (Málaga)
—Vicente Espada (Mollet)
—Sergio Monclús (Barcelona)
—Xavi Figuera (Sabadell)
—Agustín Caneda Almeneiro y Manuel Sánchez del Haro (Pontevedra)
—José Cervilla Caño (Lérida)
—Máximo Francisco López Milán (Cariñena)
—Daniel Pérez (Tenerife)
—Jesús Molina Hidalgo (Murcia)
—Manuel Martínez (Esplúgues). Y que no te pese mucho el fusil... Te echamos de menos. Por cierto, Manuel quisiera saber si alguien puede contestarle los siguientes interrogantes sobre "Rune Worth"; ¿Qué son los objetos que nos ofrece el dragón rosa en la gruta de los monstruos, al noroeste del mapa, a elegir entre tres grupos de cinco elementos cada uno?, ¿Cómo llegar a la ciudad del extremo superior del mapa, al otro lado del mar?, ¿Es el niño que hay en la salida de una ciudad, junto al embarcadero, el que nos proporciona el pasaje?, ¿Cómo entrar en el palacio de la ciudad sombría?

En otro orden de cosas, Ramón Casillas quisiera felicitar al lector que nos remitió un curioso truco para "King Kong 2"; Iñaki de Diego Martín. Te rogamos que te pongas en contacto con nosotros lo más rápidamente posible, mediante una carta dirigida a esta sección.

NOVEDADES

—DPS SG. Alice Soft.
—Dios. Zain Soft.
—L'emperateur. Koei.
—Columns. Reno (Telenet)
—Palamedes. Hot.b.
—Dundine. Family Soft.
—Heroic Fantasy. Kogado.
—Genghis Khan. Koei.
—War of the Dead II. Fun Factory.
—Last Armegeddon. Brain Grey.
—Barunba. Namcot.
—Space War Simulation II. Bothtec.
—Combate Naval. ASCII.
—Disc Station 20 y Disc Starion 21. Compile.
—Peach Up Coals. 6 y 7. Momonoki House.
—Manhattan Requiem. River Hill Soft.
—Jipshi. Champion Soft.
—Dante. MSX Magazine.
—White Candy. City Factory.
—Dungeon Striker. Majestic-Two.

CORREO

—Víctor Manuel Sánchez del Haro y Agustín Caneda Almeneiro (Pontevedra), nos han remitido información sobre el MSX Turbo-R, cosa que agradecemos muchísimo. Aunque ya conocíamos los datos, es siempre un gesto de simpatía por parte de los lectores el llevar a cabo iniciativas de estas características.

—Marc Vallrivera Ros (Barcelona), nos habla sobre una máquina que ha descubierto en un salón de videojuegos de Castellar del Vallés, que no es otra que "Parodius". Marc siente curiosidad por saber a qué juego pertenece la última carátula que aparece en la presentación del programa, aunque piensa que puede pertenecer a "Nemesis 4". Te diremos que en el último número de la revista MSX Magazine, no se publica nada sobre un lanzamiento del cuarto capítulo de la saga "Nemesis". Lo más reciente sigue siendo "Solid Snake", y "Tentochito", que está a punto de ser comercializado. Es posible que se opte por seguir con la serie de aventuras espaciales, pero no sabemos nada al respecto.

—Jordi Galbany (Cardedeu), nos pregunta si vamos a publicar la segunda parte del comentario de "SD Snatcher", a lo que respondemos que ya puede verla en este mismo número, en la sección "Cómo acabar...".

—Néstor Soriano Vilchez (Baleares), quiere saber donde puede conseguir los juegos comentados en el Coleccionable. Te diremos que únicamente los puedes obtener a través de Robin Von Hoegen, cuya dirección hemos publicado en diversas ocasiones. Pero te advertimos que sólo podrás adquirir últimas novedades, puesto que los juegos son rápidamente descata-logados en base a su antigüedad.

—Miguel Angel Vives (Castellón), nos dice que en el Top 30 editado en el número 68 de MSX Club, aparece el juego "Warlords", con la especificación de 8 Megas, lo cual le parece increíble. Verás, Miguel Angel, los japoneses llaman un Mega a 128 Kb, por lo que, realmente, un Megarom japonés de 8 Megas tiene una memoria de 1024 Kb.

—Germán Díaz Fuentes (Mataró), nos felicita por el Coleccionable. Gracias, Germán. Nos pregunta si el MSX2+ Sanyo de dos unidades de disco tiene tecla de pausa y de disparo automático, a lo que te decimos que no, ya que la segunda unidad de de disco sustituye a estas dos teclas.

—Sergio Gómez Barreiro (Santiago de Compostela), se queja por la falta de color en el Coleccionable. Sólo podemos decirte que, por el momento, no podemos satisfacerte, ya que se trata de un trámite de producción sobre el que no podemos ejercer ningún tipo de presión.

EL RINCON DE MARTOS

El "Av Creator" Sony Hit-Bit F900, es decir, la unidad de superposición, mezcla y efectos de audio y vídeo que acompaña al ordenador de las mismas siglas, puede ser adquirido por separado. Su precio es de 58.000 pesetas al cambio, más 29.800 yens del cartucho digitalizador Sony Hit-Bit V1, más 87.800 yens del Turbo-R Panasonic. Por unas 160.000 pesetas, por lo tanto podemos disponer de un equipo insuperable, y además, el Hit-Bit F900, no tiene que ser utilizado siempre con el ordenador, es un aparato autónomo que puede manipular dos señales de vídeo distintas. ¿Os imagináis, por ejemplo, superponer la imagen de una grabación de videocámara, sobre fondo negro, con otra película de vídeo y otro sonido?



NOMBRE: **LA VALEUR** FORMATO: **2 disquetes x 2DD**
COMPAÑIA: **KOGADO** MSX: **2 y 2+FM**

TIPO: **RPG**



Parece ser que la productora Kogado ha vuelto al panorama de la informática de videojuegos, tras varios años de inactividad en este campo. Y la vuelta no ha podido ser más afortunada, pues últimamente, esta editora ha comercializado muy buenos programas, como por ejemplo "Heroic Fantasy". Es una pena que en estos juegos nos aparezcan, dibujados o representados en pantalla, los elementos que vamos recopilando a lo largo de la partida, pues son reconocidos en símbolos Katakana, y ninguno, repetimos, ninguno, tiene vocabulario inglés. Pero bueno, no es nada nuevo, los usuarios de MSX ya están empezando a acostumbrarse a descifrar mil y una claves para superar las más excéntricas dificultades.

Sin duda alguna, los juegos que han conseguido captar más la atención de los usuarios del sistema, han sido los RPG. Especialmente, los que tienen un componente arcade de importancia, pues el afán de avanzar día a día hasta alcanzar el final de tan intrincadas leyendas, no lo provocan programas cualquiera; únicamente los nipones.

PRELIMINARES

Si introducimos el disco B antes del A, podremos disfrutar de una sensacional demo, pero si lo que deseamos es jugar, utilizaremos en primer lugar el dispositivo A.

En la presentación de "La Valeur", podremos elegir entre dos opciones; la primera es pulsar la barra espaciadora para que dé inicio el juego, y la segunda nos permite cargar la partida grabada anteriormente en un "User Disc". Ahora bien, cabe destacar que sólo podremos realizar esta operación en el momento en que estemos manipulando este menú.

Al tratarse de un juego muy rico en menús y opciones, os vamos a contar detenidamente el funcionamineto de la mayor parte de ellos en esta ficha.

Una vez ha empezado la secuencia de acción, en el extremo superior de la pantalla, podemos distinguir dos marcadores; "Life" (los números de la izquierda representan las vidas que nos quedan, y el de la derecha, las que se nos está permitiendo conseguir como máximo), y "Magic" (con lo que ocurre exactamente lo mismo, existiendo la posibilidad de intercambiar unidades de "Magic" por unidades de "Life" si es necesario). De esta forma, y con relativa sencillez, el usuario no tiene ningún problema en verificar siempre cual es su situación dentro del juego.

TECLAS DE CONTROL

—<SPACE>. Disparo.
—<CURSORES>. Movimiento del personaje.
—<ESC>. Menú del usuario, que se compone de varias partes:
—1. Nombre del jugador.
—2. Arma en ese momento.
—3. Escudo en ese momento.
—4. Armadura en ese momento.
—5. Monedas conseguidas.
—"Level". Aumenta a medida que avanzas.
—"Exp.". Valor del número de enemigos eliminados.
—"Next". Cuando el número de "Exp" llega al de "Next", aumenta el número de unidades de "Life" y "Magic".
—"Atk". Ataque (aumenta a medida que se avanza).
—"Def". Defensa (aumenta a medida que se avanza).

Debajo del menú que nos proporciona <ESC>, veremos otro, dotado de seis opciones:
—1. Objetos Conseguidos.
—2. Se compone de un submenú con tres opciones; la primera nos lleva a un menú con cuatro opciones más, pudien-

(Taladrar por los puntos en negro)



do cambiar en él las armas, los escudos y las armaduras por otras más potentes. La segunda tiene los mismos elementos que la primera, pero con finalidad de eliminar las armas que no necesitamos. La tercera y última nos devuelve al menú principal.

—3. Provoca la aparición de un menú de cinco opciones. La primera está formada por pócimas que aumentan cien unidades de vida. La segunda incrementa la vida en general. La tercera son cristales de cuarzo que incrementan toda la vida. La quinta nos devuelve al menú.

—4. Veremos un menú con tres opciones. En la primera, hay un menú con tres opciones más; las dos primeras conciernen a los objetos, y la última es la vuelta al menú. Siguiendo con las opciones principales, observaremos que la segunda nos resta 50 unidades de vida y nos aumenta 100 de magia. La tercera retorna al menú.

—5. Grabar partida en un "User Disc".

—6. Vuelta al juego.

FORMAS DE ATAQUE

Al principio, sólo podremos agredir a nuestros enemigos de una forma, pero a medida que vayamos avanzando por el desierto, dispondremos de otras tácticas de ataque.

Nuestro adversario estará siempre oculto, y no lo podremos ver; nos atacará en el momento más inesperado (su imagen se verá ampliada en pantalla cuando se produzca la lucha).

El usuario dispone de dos formas de ataque; en el primer momento del conflicto, que podríamos llamar de "presentación" al enemigo, disponemos de las siguientes opciones:

—1. Atacar (pasarás a la acción de atacar en sí).

—2. Establecer diálogo (casi nunca surte a efecto, pasándose directamente a la confrontación).

—3. Huir (la mayoría de las veces, esta opción queda inutilizada, existiendo la obligación de atacar).

La otra forma de ataque dispone de estas opciones:

—1. Atacar restando energía al enemigo. Más adelante, en esta opción podremos agredir al enemigo de otras tres formas diferentes.

—2. Cambiar, en ese momento, de arma (en caso de que dispongamos de alguna de ellas).

—3. Intentar huir.

Una vez disponemos de las tres formas de ataque, veremos un nuevo menú con seis opciones.

—1, 2 y 3. Diferentes formas de ataque.

—4. Restar 100 de magia y añadir 50 de vida.

—5 y 6. Tienen la misma función que la 2 y la 3, respectivamente.

Cuando hayamos acabado con el enemigo, obtendremos dinero (monedad amarillas que puedes conseguir en el bosque y en los espacios abiertos), y cristales (si son azules, es que el enemigo es fácil, si son de cuarzo, difícil). Todo ello proporciona un mayor grado de experiencia,

AYUDAS

Durante el desarrollo de la aventura, dispondremos de una serie de ayudas, a las que el usuario podrá acceder tocando los cofres que aparecen en pantalla. ¡Mucho cuidado!, ya que a veces en su interior podemos encontrar enemigos. Normalmente, veremos:

—Dinero.

—Objetos.

—Mensajes.

—Monstruos peligrosos.

Además, un cofre puede restarnos toda la energía, con lo cual nos quedaremos totalmente indefensos.

En los poblados de la aventura, hay diversas tiendas. Algunas son para comprar armas, otras para comprar pócimas y cristales, y otras para vender armas.

ESCENARIOS

—1. Primer poblado y bosque. Sería recomendable la confección de un mapa, ya que es muy fácil perderse.

—2. Subterráneo. Cogeremos la canoa y la llave para cruzar el puente del primer póblado, anteriormente infranqueable.

—3. Desierto. Veremos dos poblados.

—4. Primer castillo. De reducidas dimensiones.

—5. Bosque de setas. En su interior, descubriremos un poblado.

—6 Cuevas subterráneas. Existen tres de ellas.

—7. El mundo helado. En él se encuentran pirámides glaciales.

—8. Segundo bosque.

—9. Cuevas subterráneas. En un poblado que hay en su interior, podremos vender armas.

—10. Gran castillo. Deberemos rescatar al rey y a la princesa.

—11. Las minas.

—12. Gran palacio.

—13. Hielo.

EL RETORNO DE KOGADO, MAS QUE UNA BUENA NOTICIA

"La Valeur" es un RPG muy estimable para los usuarios aficionados a este tipo de juegos, y supone una agradable reaparición de la firma Kogado, como ya habíamos dicho anteriormente. Destacan especialmente los gráficos, especialmente la maravillosa demo inicial, y muy en particular la pantalla de presentación.

Esperemos que Kogado siga sorprendiéndonos con buenos programas.

VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:				→		
Color:					→	
Adicción:						→
Rapidez:			→			
Sonido:			→			
FX:					→	
Presentación:						→
Originalidad:				→		
GLOBAL:				→		

NOMBRE: **PEACH UP Vol. 4** FORMATO: **2 diskettes x 2DD**
COMPAÑIA: **MOMONOKI HOUSE** MSX: **2 y 2+FM**

TIPO: **MAGAZINE**



Hemos recibido una nueva publicación en formato disco, similar a la archiconocida "Disc Station", con digitalizaciones, juegos, música... Parece ser que algunas de las compañías japonesas han dado con una buena forma de rentabilizar gastos gracias a estass revistas, y además su contenido es de lo más interesante, o lo que es lo mismo, de máxima actualidad.

"Peach Up", en estos momentos, ha llegado a su número 8, y al tratarse de una revista bimensual, aparece los meses impares. Hay que destacar que conocidas publicaciones como "MSX Magazine" y "MSXFan", van a tener sendas versiones en soporte magnético.

En el caso de "MSX Magazine", os podemos confirmar que ya ha iniciado esta política editorial, constando su primer sumario de un comentario de "Famicle Parodic 2" y una gran serie de novedades de hard y soft, y música "Sea Sardine".

Pero entremos en materia, veamos lo que nos depara este "Peach Up", En cuanto introduzcamos el disco A, veremos una presentación que protagonizan un par de jovencitas niponas. Al pulsar la barra, observaremos la foto de otra bella jovencita; en la misma pantalla aparece también un menú con tres opciones; la primera nos introduce en un interesante programa. Se trata de un juego, literalmente traducido del Katakana, llamado "Gurieruno". En la portada del juego, vemos la espectacular imagen de una espada clavada en el suelo. Al pulsar la barra espaciadora, vamos a parar a un menú con tres opciones. La primera es "Game", la segunda "Ed ^R itor", y la tercera "System". "Game" tiene tres opciones más; "Continue", "New Game" y "Exit". Para dar inicio al juego, pulsaremos «New Game", y si lo que queremos es salir, la última opción.

Una vez se ha iniciado ya la acción del juego propiamente dicho, manejamos a un pequeño héroe que no está muy dotado físicamente, y que en consecuencia debe usar su inteligencia para conseguir la llave que da paso al siguiente nivel. El juego, en su concepción, es muy similar a "King's Valley II", el archiconocido programa de Konami. Especialmente, por lo que a la opción "Edit" se refiere, y cuya función es la de crear pantallas.

En nuestra andadura, conseguiremos varias armas que nos serán de ayuda para enfrentarnos a nuestros enemigos.

La primera pantalla contiene los siguientes objetos; el bastón, que os permite pasar cuando nos lo impide un globo, la cruz, que elimina los fantasmas, y las espadas para los guardianes armados. Debemos meditar cual es el lugar apropiado sobre el que atestar nuestro primer golpe; no podemos precipitarnos, ya que en caso de quedar atrapados, deberíamos suicidarnos.

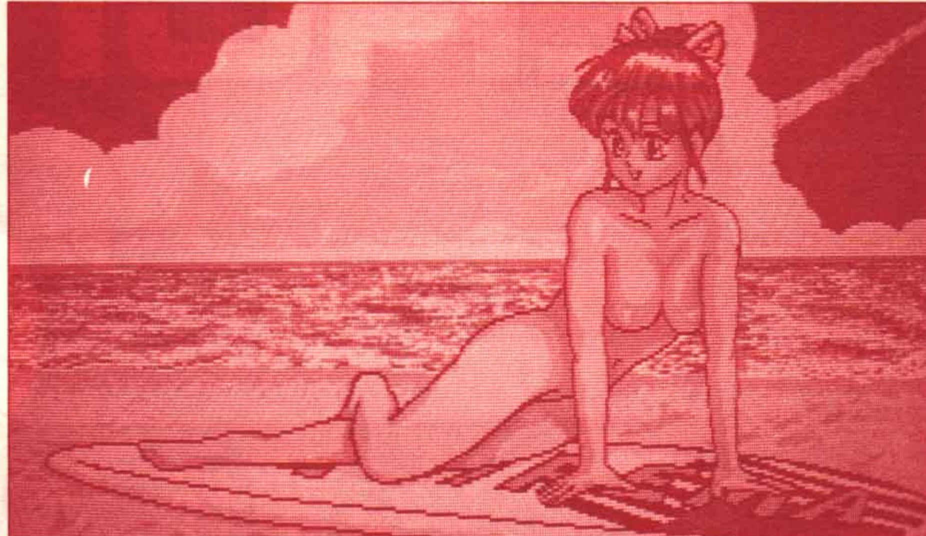
Las armas de las que podemos valernos están dispuestas en su número justo, por lo que no debemos desperdiciar ni siquiera una de ellas.

"Edit" dispone de cinco opciones:

—"Load Data"

(Taladrar por los puntos en negro)







—"Save Data"
—"Edit"
—"Play Mode"
—"Exit"

¿A que os recuerda, como ya decíamos, a "King's Valley II?

De todas formas, no es símplemente una copia, Momonoki ha trabajado a fondo el concepto de juego, resultando francamente divertido e interesante.

Si volvemos al menú principal, o provocamos un reset, y elegimos la segunda opción, veremos una relación de las novedades aparecidas en el número 3 de "Peach Up". Se habla con mucha precisión de los programas aparecidos en el disco A en Kanji.

La última opción del disco nos ofrece digitalizaciones de ocho jovencitas de muy buen ver, prácticamente desnudas. La primera está tomando el sol en la playa, como si no hubiese nadie mirándola... no sabe que estamos nosotros, claro. La segunda imagen también tiene lugar en la playa, y la protagonista una chica sobre una tabla de windsurf. La tercera tiene calor, mucho calor... la cuarta está sentada en un parque al lado de una pelota. Y así, hasta llegar a la séptima... aunque mejor no mencionarla. Sí, sí, ya sabemos que queda la octava, pero deberéis descubrirla vosotros.

El segundo disco nos presenta cuatro programas. "Outer Limits", es sobre matemáticas. En caso de no acertar el resultado de las ecuaciones, el gráfico que representa al jugador recibe un fuerte golpe en la cabeza mientras un trío de señoritas le intentan desposeer de su ropa interior.

"Shenan Dragon" es la última novedad de Technopolis Soft. Se trata de una demo no jugable de este juego erótico. Por lo visto, los japoneses se sienten muy complacidos con los contenidos picantes de sus últimas producciones, y "Shenan Dragon" es una de ellas. Sus gráficos, de todas formas, son un tanto desfasados, a excepción de las digitalizaciones, que están muy logradas. Cuando obtengamos el programa, lo analizaremos más profundamente en esta misma sección.

Las otras dos opciones del disco B son informaciones en Kanji.

VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:	→	→	→	→	→	
Color:	→	→	→	→		
Adicción:	→	→	→	→		
Rapidez:	→	→	→	→		
Sonido:	→	→	→	→	→	
FX:	→	→	→	→		
Presentación:	→	→	→			
Originalidad:	→	→	→	→	→	
GLOBAL:	→	→	→	→		

NOMBRE: **SUPER COOKS (y 2)**
COMPAÑIA: **COMPILE**

FORMATO: **1 diskette**
MSX: **2 y 2+ con FM**

TIPO: **ARCADE**

Como todos vosotros recordaréis, "Super Cooks" fue objeto de un comentario previo en nuestro número de enero.

Pues bien, nos hemos atrevido a incluir de nuevo el juego en este ejemplar que tenéis en vuestras manos, dado que muchos de vosotros nos habéis pedido la publicación de la solución completa del mismo, que en la primera ocasión se vio reducida a las dos primeras fases del programa.

Por lo tanto, al desechar la posibilidad de dedicarle un "Cómo acabar... a esta producción de Compile por haber aparecido ya en la revista, lo que nos ha parecido más apropiado ha sido confeccionar una nueva ficha. Esperamos que esta solución os complazca a todos.,

Pero vamos al grano, que hay muchos de vosotros ansiosos por llegar al final de "Super Cooks..."

FASE 3

La tercera fase del juego tiene lugar en un escenario muy variado, en el que podrás encontrarte con todo tipo de alimentos suspendidos en el aire. El primer paso a seguir consiste en caminar una pantalla a la izquierda; destruye un par de terrones, con lo que se abrirá una puerta. Entra y elige la primera opción, gracias a lo que dish-max aumentará a 24.000. Camina entonces una pantalla a la derecha y una abajo.

Destruye una patata y aparecerá otra puerta, entra en ella y elige la primera opción. Obtendrás un aumento de power max, camina una pantalla abajo y una a la izquierda, cruza el puente hasta llegar al remolino, golpéalo con la sartén y oirás un ruido; te darás cuenta de que has perdido el arma. No te preocupes, puesto que más tarde la recuperarás, y entra en el remolino. En ese momento te hablará una princesa; ignórala.

Al entrar, elige la segunda opción, con lo que podrás elegir entre otras dos. Escoge de nuevo la segunda de ellas y verás un nuevo menú, pero en esta ocasión elige la primera, con lo que habrás conseguido la tercera arma opcional, el cuchillo de cocina. Al salir del remolino, recuperarás la sartén.

Camina una pantalla a la derecha y una abajo, golpea una de las conchas incrustradas en el suelo, concretamente la que está en el extremo inferior, y aparecerá una puerta. Entra, elige la primera opción y aumentará dish-max a 28000.

Avanza una pantalla arriba y acaba con tres guisantes, con los que vislumbraremos de nuevo una puerta; haz la operación habitual, con lo que obtendrás una especie de rueda, la cual sirve para poder andar sobre el agua.

Desplázate dos pantallas abajo y una a la izquierda, golpea la concha de mar y aparecerá la puerta; haciendo lo de siempre, aumentará power-max. Camina dos pantallas a la izquierda y dos arriba, elimina a tres hombres y verás una puerta, entra y elige la primera opción, obteniendo una bolsa blanca, cuya utilidad es la de escudarnos ante los ataques de nuestros enemigos.

Muévete una pantalla arriba, entra en la puerta, elige la primera opción y tendrás dish-max a 38000. Camina entonces una pantalla a la izquierda, entra en la puerta y tendrás una placa metálica. Desplázate una pantalla arriba, entra en la puerta y sigue con el método habitual, con el consiguiente aumento de power-max. Camina una pantalla arriba y una a la derecha, toca el agua y aparecerá un remolino; entra en él y te concederá un pocer especial para el cuchillo. Avanza una pantalla a la izquierda y dos arriba, entra en el remolino y accederás a la tercera gruta.

GRUTA 3

En esta ocasión, la acción transcurre en el fondo del mar. Como en todas las grutas, deberás elegir arma. Los ingredientes a buscar son una botella, un tarro, otra botella y un bastoncillo de pan. Cuando hayas obtenido los dos primeros y avances un poco más, el scroll se detendrá y verás un pez fumador que te impedirá seguir adelante. Deberás conseguir los dos ingredientes que te faltan y buscar la guarida del tercer guardián.

TERCER GUARDIAN

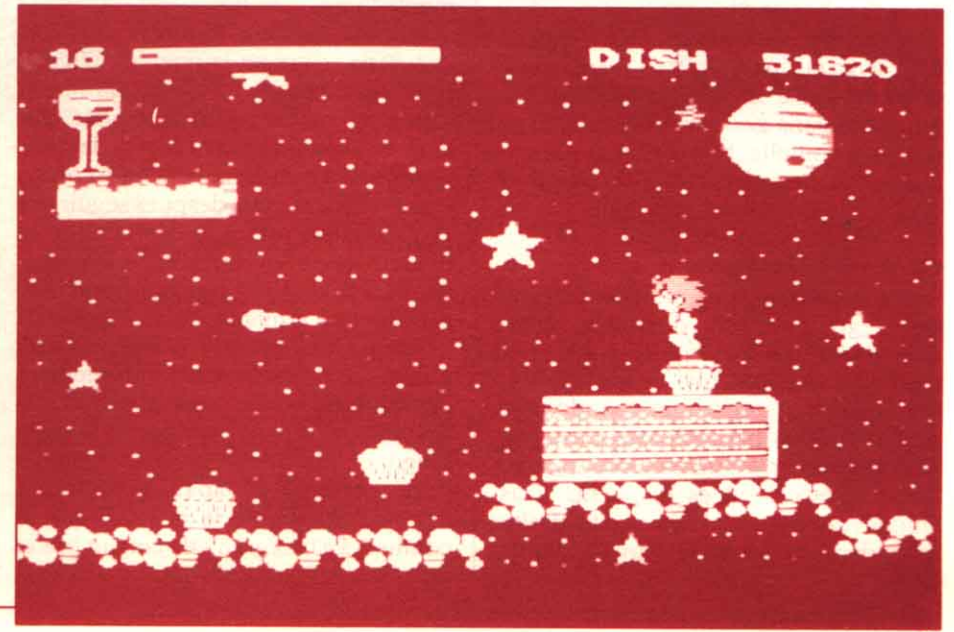
Se trata de un pulpo que parece estar muy bien entrenado para la lucha judoka (!). Su punto débil está en la boca. En cuanto hayas terminado con él, se te concederá el tercer diploma de chef y se dará inicio a la cuarta fase.

FASE 4

Esta secuencia se desarrolla en China, y el escenario que nos acompaña durante toda la acción es el de la Gran Muralla y sus alrededores.

Camina una pantalla abajo, haz explotar dos bolsas y aparecerá la puerta pertinente; entra en ella y se te concederá un poder especial. Avanza luego una pantalla arriba y una a la derecha. Acaba con una medusa y verás una puerta; entra y elige la primera opción, con lo que aumentará dish-max a 44000. Desplázate una abajo, una a la izquierda y otra más abajo, entra en la puerta y elige la primera opción; dispondrás de un aumento de dish-max a 50000.

Dos pantallas a la derecha... y entra



(Taladrar por los puntos en negro)

en la puerta; haz lo de siempre y aumentará power-max. Camina dos pantallas a la derecha, entra en la puerta y elige la primera opción, con lo que dish-max llegará a 56000. Avanza entonces una pantalla arriba, entra en la puerta... y ya sabes; en esta ocasión, obtendrás un traje blanco.

Desplázate una pantalla a la derecha y una arriba, elimina a tres pastelillos y aparecerá la puerta de costumbre, con lo que harás lo acostumbrado (valga la redundancia), y tendrás dish-max a 64000.

Avanza una pantalla a la izquierda, entra en la puerta, y se te dará una llave. Sigue en la mima dirección, acaba con un par de molestos cuervos y verás otra puerta; entra, elige la primera opción y aumentará de nuevo power-max.

Camina tres pantallas abajo y una a la derecha, coge al chico, y este saltará de alegría. Entonces, camina una pantalla a la izquierda, tres arriba, una a la derecha y una arriba, sube por la plataforma, y del cielo bajará una figura que te dará la cuarta arma opcional, la bola de fuego.

Llega una pantalla a la derecha, una abajo, una más a la derecha y una arriba, ponte enfrente del buda, con lo que este te concederá un poder especial para la bola de fuego. Camina dos pantallas abajo, una a la izquierda, una abajo y otra a la izquierda, abre la puerta y entra; colócate en el centro del dibujo que verás en el suelo y aparecerá una puerta. Entra y tendrás acceso a la cuarta gruta.

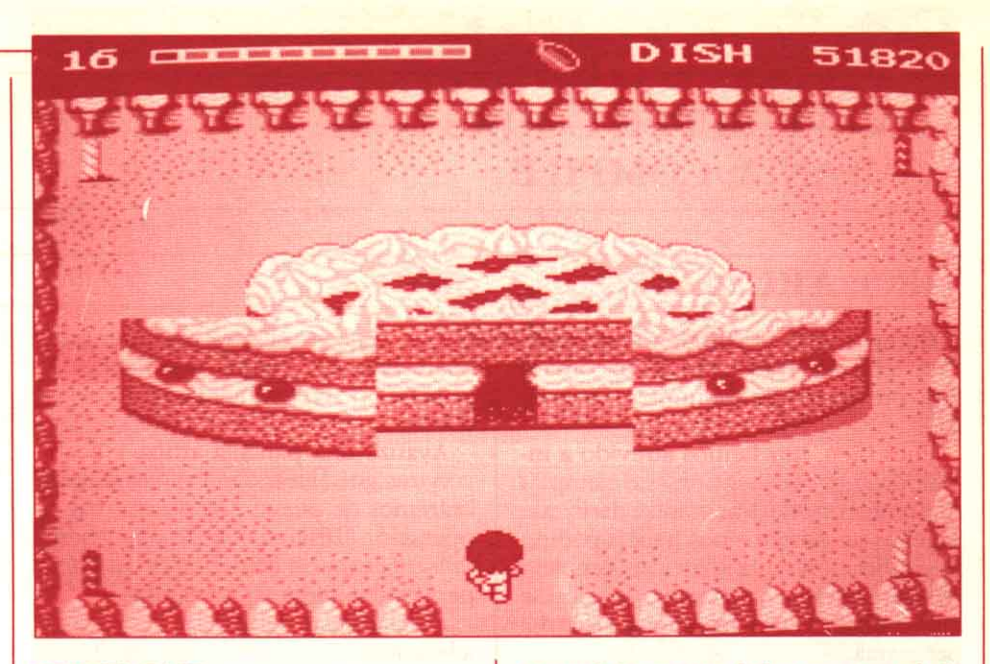
GRUTA 4

De nuevo, la acción tiene lugar entre las nubes. Pero no te entretengas a mirar el paisaje y elige arma. Busca una cabeza de ajos, una galleta de pascua y unas zanahorias.

Al obtener los dos primeros elementos y avanzar un poco más, el scroll se detendrá, y se iniciará la lucha con... ¡una berenjena andante! Cuando hayas acabado con ella, busca el ingrediente que te falta y avanza hasta encontrar el escondrijo del cuarto guardián.

CUARTO GUARDIAN

¡Nada menos que un pastel! Desde luego, da pena destuirle, igual que da pena acabar con los pequeños pastelitos que le defienden. Pero os vais a sorprender cuando, tras acabar con los pequeños, el pastel se convierte en un temible demonio cuyo único punto débil es el pecho. Tras aniquilarle, obtendrás el cuarto diploma y dará comienzo la qunta y última fase.



QUINTA FASE

Camina una pantalla a la izquierda, elimina un flan y aparecerá la puerta; entra y elige la primera opción, con lo que aumentará dish-max a 72000. Avanza una pantalla a la izquierda, acaba con un par de membrillos y verás otra puerta; si haces lo de siempre, se incementará power-max.

Desplázate dos pantallas a la derecha, tres arriba y una a la derecha, entra en la puerta y elige la primera opción; aumentará dish-max a 80000. Avanza una pantalla abajo y una a la izquierda, entra en otra puerta haz lo de siempre; tendrás un aumento tal que dish-max llegará a 90000.

Una pantalla abajo, dos a la izquierda, dos ariba... y enfréntate a cuatro peces. Luego, golpea una vez a Papá Noël con la bola de fuego y verás una puerta; entra y elige la primera opción. Aumentará dish-max a 100000. Al salir de la puerta verás otra en la misma pantalla; efectúa la acción habitual, con lo que power-max se verá sensiblemente incrementado.

Camina una pantalla arriba y una a la izquierda, entra en la puerta y elige la primera opción; se te dará una nueva sartén, la cual sirve para romper piedras. Avanza una pantalla a la derecha y empieza a usar la nueva sartén con las primeras rocas, para después seguir por dos pantallas más a la derecha. En el extremo superior derecha de la pantalla un resplandor. Cógelo. Ahora, desplázate tres pantallas abajo, dos a la izquierda, tres arriba, entra en la puerta y elige la primera opción; aumentará power-max. Ahora, en la misma pantalla, destruye a Papá Noël con la bola de fuego, con lo que se te dará un nuevo poder especial. Camina una pantalla a la izquierda y abre la puerta, que te conducirá a una gran sala con un pastel de cumpleaños en el centro y una vela encendida en una de las esquinas de la sala. Debes seguir los siguientes pasos:

—Con la sartén, apaga la vela que está en el extremo inferior izquierda.

—Con el salero, apaga la vela que está en el extremo superior derecha.

—Con el cuchillo de cocina, apaga la vela que está en el extremo inferior derecha.

—Para terminar, con la bola de fuego, haz lo propio con la vela que queda encendida. Verás entonces que la tarta se abrirá, dejando un hueco para poder introducirte en ella.

Si no se apagan las velas en ese orden y con el arma correspondiente, el pastel no se abrirá.

GRUTA 5

El panorama que ofrece esta escena es realmente sabroso; repleto de dulces en los que parece una tranquila noche estrellada.

Elige arma y busca un caramelo, una hamburguesa, una bolsa de papel y un huevo. Cuando hayas conseguido todos estos elementos y avances un poco más, el scroll se detendrá y lucharás contra un gigantesco pedazo de trata que querrá devorarte.

Una vez haya sido destruido, sigue andando hasta encontrar la guarida del último guardián.

GUARDIAN FINAL

El último guardián es... una magdalena. Sin miedo a caer en el ridículo, atácala por los lados y por el centro, mientras intentas esquivarla. Cuando lleves un buen rato atacándola incesantemente, se convertirá en un horripilante demonio que lleva un delantal de cocina y una cacerola.

Una vez destruído, tendrás tu diploma de chef supremo.

Pero al final, amigos no os lo desvelamos. Descubridlo vosotros mismos.

COLECCIONABLE

Por J. M. Montané y R. Casillas

SHIRASERU (COMUNICAR) ENTREGA 21

Comunicar. Ese es nuestro principal objetivo, el haceros saber las últimas noticias que sobre el MSX se han producido en el Japón.

Empezamos, como siempre, comentando la aparición de un nuevo ejemplar de "Disc Station"; concretamente su número 19. En el disco A, la firma Hard nos presenta una demo no jugable, dotada de información en kanji y muy buenos gráficos, aunque carece de sonido FM. El programa se titula, y es una traducción aproximada, "Ayayo's Love Affair". Por el nombre, pensamos que el juego puede tener ciertas connotaciones eróticas.

Por su parte, Alice Soft publica una avance del programa "DPS SG" (Dream Program System), que dispone de información en kanji sobre este juego y su fecha de salida. También existen versiones para PC y otros ordenadores.

La productora Gainax presenta una demo formada por dos digitalizaciones de una de sus últimas creaciones; ambas son espectaculares, pero particularmente una es símplemente maravillosa, demostrando al usuario la capacidad de los MSX2+.

Por último, Compile ha comercializado una versión de lujo de los Disc Station, bautizada como "SDX"; en este caso, la tercera. Dentro del magazine, encontramos títulos como "Nyan Puzzle" y los famosos "Sum Games"

En el disco B, como es usual, veremos informaciones en kanji, programas de los lectores, pequeñas utilidades. . .

FANZINE BCN

El fanzine que edita nuestro amigo Angel Cortés, ha llegado a su edición número 3, que consta de dos discos. El primero contiene lo tradicional; noticias (sobre el MSX Turbo-R), programas en basic, utilidades y comentarios sobre "Golvellius 2", "Dragon Slayer VI" y "Solid Snake". Por su lado, el dispositivo B está dedicado, fundamentalmente, a las utilidades gráficas. Posee los programas "Final Video Graphics" para Screen 5, de Juan Salas, dos demos de "Stop Game", un compresor de imagen en Screen 8 y también un corto programa para convertir pantallas de Screen 2 a Screen 8.

DIRECCIONES

A partir de ahora, podréis escribir, nada más y nada menos, que a los creadores de "Fire Hawk":

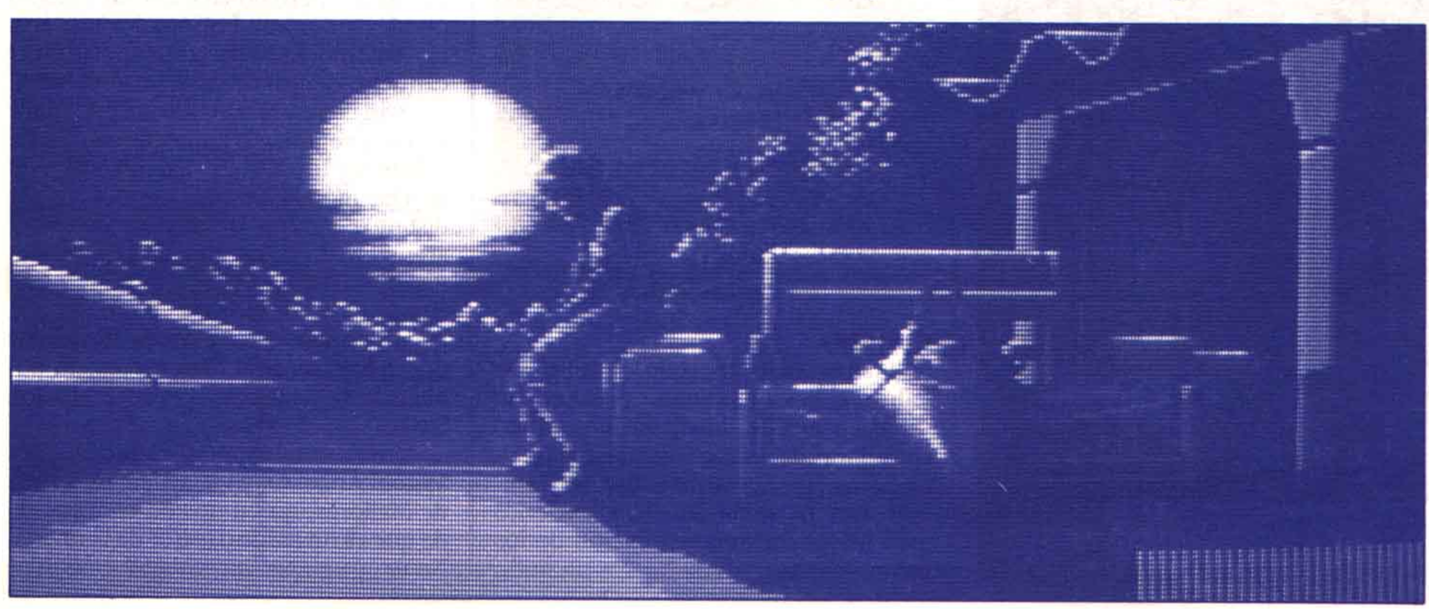
GAME ARTS
DAI ICHI HOWATIO BILU 7F
2-9-9 MINAMI IKEBUKURO
TOSHIMA-KU; TOKYO
C. P. 171

Si os ponéis en contacto con ellos, hacédnoslo saber.

NOVEDADES

Al mismo tiempo que os informamos de las últimas novedades, daremos fe de algunas erratas que se han deslizado en la revista, mediante este listado.

-"Emerald Dragon". Glodia.
-"Burai". River Hill Soft.
-"Mahjong Assassin". Bussan.
-"DE. JA". Elf.
-"Akambe Dragon". Hidaka.



(Taladrar por los puntos en negro)

-"Ride the Devil to the Tale of 1, 2, 3". Compile.
-"Aftertone". System D. u. e. l.
-"Sweetey". Interpreter Softwere.
-"Dokkam Flower". MSX Magazine.
-"The Legend of Slime". MSX Magazine.
-"Foxy". Elf.
-"Ray. Gun". Elf.
-"Schwarzschild II". Kogado.
-"Highway Buster" (Vols. 1, 2 y 3). Gainax.
-"The Sanatorium of Romance". Momonoki House.
-"Digan No Maseki". Dleen.
-"Record of Lodoss War". Humming Bird Soft.
-"Barunba". Namcot.
-"Memories in front of the Highway". Namcot.

EL RINCON DE MARTOS

Martos nos comenta que han sido publicadas en la revista MSX Magazine correspondiente al mes de marzo, unas interesantes noticias sobre el "MSX Datapack" de ASCII Corporation. La publicidad que se le había hecho hacía suponer que se trataba de una utilidad más, pero la verdad es que constituye, ni más ni menos, que "la Bíblia del MSX". O lo que es lo mismo, una tremenda recopilación de toda la información técnica que un programador podría desear sobre los MSX1, MSX2 y MSX2+.

El único inconveniente es que todos los textos vienen en kanji, pero si existe la posibilidad de traducirlos, puede convertirse en una interesantísima adquisición.

Además, "MSX Datapack" nos anuncia la próxima aparición de un complemento adicional, dedicado íntegramente a los MSX Turbo-R.



RELACION DE PRECIOS DE LOS JUEGOS MAS VENDIDOS EN JAPON

Para aquellos quienes quieran adquirir los programas MSX vía Japón, a través de Robin van Hoegen u otro distribuidor, el siguiente listado les será de suma utilidad.

Cabe recordar que en los giros postales, debe incluirse el 25% del importe total de los juegos.
-"Fray". Micro Cabin. MSX Turbo-R. 7800 Y.
-"Seed of Dragon". River Hill Soft. MSX Turbo-R. 8800 Y.
-"Famicle Parodic 2. Bit-2. MSX2. 6800 Y.
-"Solid Snake". Konami. MSX2. 7800 Y.
-"Quarth". Konami. MSX2. 5800 Y.
-"Space Manbow". Konami. MSX2. 6800 Y.
-"Xak" (Vols. 1 y 2). Micro Cabin. MSX2. 8800 Y. (respectivamente)
-"Final Fantasy". Micro Cabin. MSX2. 7800 Y.
-"Dragon Slayer VI". Falcom. MSX2. 8700 Y.
-"Crimson III". X-Tal. MSX2. 8800 Y.
-"SD Snatcher". Konami. MSX2. 9800 Y.
-"Emerald Dragon". Glodia. MSX2. 8800 Y.
-"Burai". River Hill Soft. MSX2. 8800 Y.
-"Record of Lodoss War". Humming Bird Soft. MSX2. 9800 Y.
-"Randar III". Compile. MSX2. 7800 Y.
-"Columns". Reno. MSX2. 6800 Y.
-"Disc Station" (cualquier número). Compile. MSX2. 2980 Y.
-"Palamedes". Hot-B. MSX2. 4900 Y.
-"Dante". MSX Magazine. MSX2. 4500 Y.
-"Peach Up" (cualquier número). Momonoki House. MSX2. 3800 Y.
-"Rune Master II". Compile. MSX2. 3880 Y.
-"La Valeur". Kogado. MSX2. 8800 Y.
-"Lenam". Hertz Soft. MSX2. 8800 Y.

Es probable que LASP importe algunos de estos títulos.

CORREO

-Juan Antonio Quevedo Vizcaíno (Las Palmas), nos ha enviado una curioso disco en el que, mediante un gráfico cartesiano, da distintos valores a las productoras japonesas de software. También nos ha remitido digitalizaciones para MSX2 con una exhibición de los colores de este ordenador... y un sinfín más de demos con las que cualquier usuario del sistema puede sorprenderse.

Te agradecemos muchísimo el que nos hayas hecho llegar tu trabajo, al que juzgamos de muy interesante. Sigue así, Juan Antonio.

-Saúl González García (Gijón), nos habla sobre las tres claves que se ofrecieron en el número 69, correspondientes al juego "Nemesis". Saúl desconoce la utilidad de HARD y GOOD, preguntándonos sobre ella. Lamentamos decirte que nosotros, como decimos en su día, tampoco la conocemos, aunque estamos seguros de que producen un efecto concreto en el desarrollo del programa. Investiga, y en cuanto hagas algun descubrimiento, escríbenos de nuevo.

-Javier Pérez Molina (Badalona), felicita al equipo que confecciona habitualmente esta revista, y particularmente a Jesús Manuel Montané. Además nos dice que, en su día, Pere Baño prometió la publicación de unas tapas con las que encuadernar las páginas del Coleccionable. Bien, Javier; evidentemente, agradecemos tus alabanzas, pero sentimos decirte que esa iniciativa, que partió de Baño y no de la editorial, no podrá llevarse a cabo, puesto que, como sabrás, él abandonó la revista hace más de un año.

-Miguel Angel Vives Fora (Vinarós), se queja de que, según él, aparecen pocas fotos en el Coleccionable. Como comprenderás, Miguel Angel, la cantidad de imágenes que podemos publicar en cada entrega se ve condicionada por el texto que incluimos. Y ese texto no puede ser reemplazado por fotografías, puesto que contiene datos de vital interés para los usuarios.

-Antonio Altafay Laguardia (Zaragoza), está de suerte. Quiere adquirir "Solid Snake", pero no sabe donde. Pues no puedes tener a su importador más cerca, Antonio; LASP va a comercializar el cartucho dentro de muy poco tiempo.

-Joan Ensesa Marli (Gerona), nos hace varias preguntas. Empecemos, pues; "Nemesis III" no es "Salamander", ni mucho menos. Se trata de dos juegos distintos, aunque unidos por una línea argumental similar. Por otra parte, Konami no tiene pensado producir una cuarta parte de la saga "Nemesis". Y, para terminar, esos grandes almacenes que mencionas no tienen previsto poner a la venta "Super Laydock Mission Striker".

-Y una muy especial mención para Miguel Angel Oliver Calafell, de Palma de Mallorca, quien nos ha convencido de que es un **asiduo** lector de la revista. No te preocupes, no volverá a ocurrir.

NOMBRE: **F1-SPIRIT 3D SPECIAL** — FORMATO: **2 diskettes**

COMPAÑIA: **KONAMI** — MSX: **2 + COM FM**

TIPO: **Deportivo**

Konami ha vuelto a dar la talla con este fantástico simulador deportivo, un juego diseñado para ser utilizado únicamente en los ordenadores MSX2+.

El programa pone a prueba los 19286 colores y los 9 canales FM del citado modelo. Por cierto, "F1-Spirit 3D Special" es la primera producción de Konami para MSX2+ con FM PAC.

TECLADO

-<F1>. Pausar el juego.

-<F2>. Eliminar la música.

-<SPACE>. Acelerador.

-<M> y <N>. Ambas realizan la función de frenar.

-<CURSOR DERECHA> y <CURSOR IZQUIERDA>. Direccionamiento del vehículo.

-<CURSOR ARRIBA>. Cambiar de marcha.

JUGANDO A "F1-SPIRIT 3D SPECIAL"

Primeramente, introduciremos el disco A y encenderemos el ordenador. Una vez hecho esto, aparecerá la indicación de que presionemos la tecla <SPACE>. En caso de que no lo hagamos, asistiremos al desfile de unas imágenes fabulosas y escucharemos una maravillosa melodía de presentación.

Al pulsar la barra espaciadora, tendremos acceso a una serie de opciones, que son las siguientes:

-"Free Run A" . Con esta opción, podremos elegir entre los circuitos en los que podemos competir; un total de 16. También escogeremos el modelo de vehículo del que deseamos disponer, así como el motor, la suspensión, las ruedas. . . y el color del chásis. Una vez hayamos terminado con este proceso, cambiaremos de disco y podremos participar en una sesión de práctica del circuito que hayamos elegido, sin contrincantes.

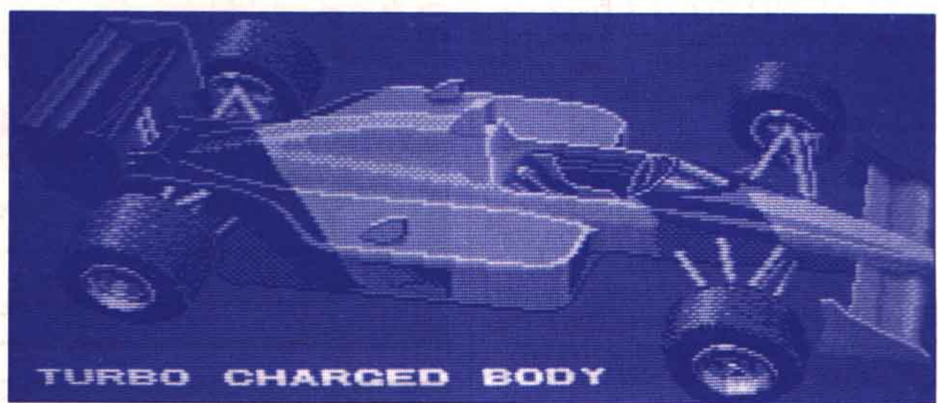
-"Free Run B". Realizaremos los mismos pasos previos de selección que en el caso anterior. También se trata de una secuencia de práctica, aunque con rivales.

-"Grand Prix". Al elegir esta opción, veremos un nuevo menú con dos alternativas más; "New Season" nos permitirá introducir nuestro nombre y las condiciones atmosféricas en las que tendremos que competir. Acto seguido dará inicio el campeonato, aunque también podremos practicar en el circuito, pero sin contrincantes. "Continue", por su parte, nos dará la posibilidad de continuar partidas grabadas con anterioridad.

Al dar inicio a la carrera veremos, además de un sprite representando a nuestro vehículo, un completo panel de mando, correspondiente al interior del coche.

Cuando la carrera termine, si hemos llegado victoriosos, accederemos al pódium de honor, con lo que podremos elegir entre continuar la carrera en el siguiente circuito o acabar la competición grabando la partida.





VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:	→	→	→	→	→	
Color:	→	→	→	→	→	
Adicción:	→	→	→			
Rapidez:	→	→	→	→		
Sonido:	→	→	→	→	→	
FX:	→	→	→	→		
Presentación:	→	→	→	→	→	
Originalidad:	→	→				
GLOBAL:	→	→	→	→	→	

NOMBRE: **DRAGON SLAYER IV (Drasle Family)** FORMATO: **Cartucho**
COMPAÑIA: **MOMONOKI HOUSE** MSX: **Versiones para 1 y 2 sin FM**

TIPO: **LABERINTO**

"Dragon Slayer IV" es uno de los interminables programas de Falcom. Fue comercializado en 1987 y en su día fue considerado como tremendamente complicado. Además, la llegada de juegos como las sucesivas entregas de la saga "Nemesis", dejaron un poco de lado a este programa de Falcom.

De todas formas, su calidad es más que considerable, con lo que hemos creído oportuno repescar esta pequeña joya de la historia del software nipón.

El objetivo de este comentario es facilitaros el conseguir llegar al final del juego, que por su antigüedad, no hemos creído pertinente incluir en la sección "Cómo acabar. . . ". El mapa que acompaña estas líneas es fundamental para llevar a buen término la misión.

Junto con el mapa, os ofrecemos también los passwords de cada uno de los niveles donde se encuentra el mostruo de turno. Los poseedores de MSX2+ disponen, únicamente, del password final del programa.

PERSONAJES

-Warrior. XEMN WORZEN. Puede disponer de nueve objetos; armadura, guante, bota con estrella, cetro, escudo, poción, poción con alas, bola y gorra.

-Wizard. MAIA WORZEN. Puede disponer de diez objetos; alas, flecha, botas con muelle, llave en forma de S, gorra, cetro, escudo, poción, poción con alas y bola.

-Ranger. ROYAS WORZEN. Puede disponer de once objetos; armadura, bota con estrella, botas con muelle, gorra, cetro, escudo, poción, poción con alas, bola, corona y espada.

-Elf. LYLL WORZEN. Puede disponer de nueve objetos; pico, bota con estrella, botas con muelle, gorra, cetro, escudo, poción, poción con alas y bola.

-Monster. POCHI. Puede disponer de cinco objetos; cetro, escudo, poción, poción con alas y bola.

-DAWEL WORZEN. Te permitirá escribir los passwords en hiragana.

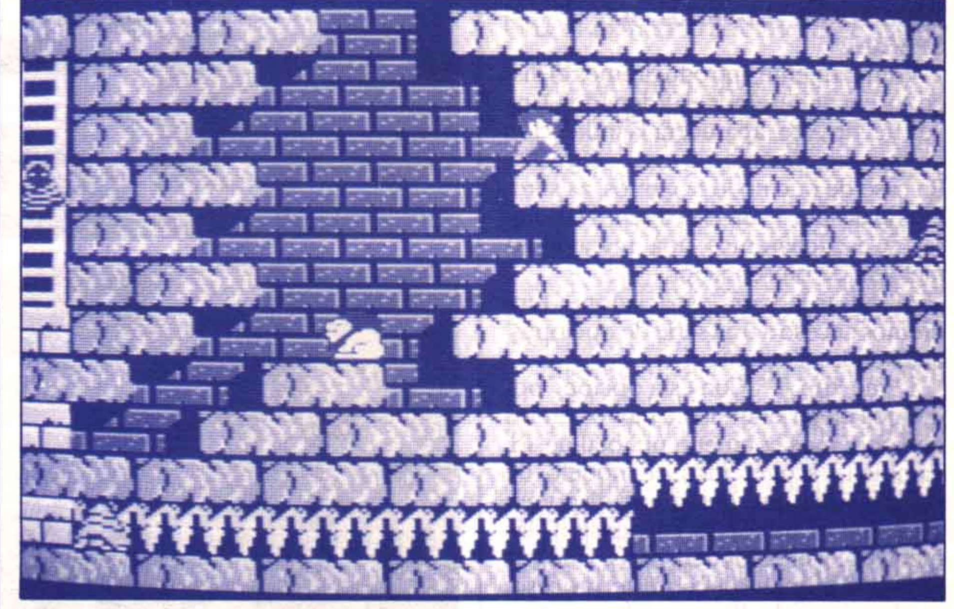
-GEERA WORZEN. Te permitirá ver un password con el que proseguir la partida en otro momento. El password está formado por 32 símbolos.

OBJETOS

-Armadura. Concede inmunidad y la destrucción de los enemigos inmediata.

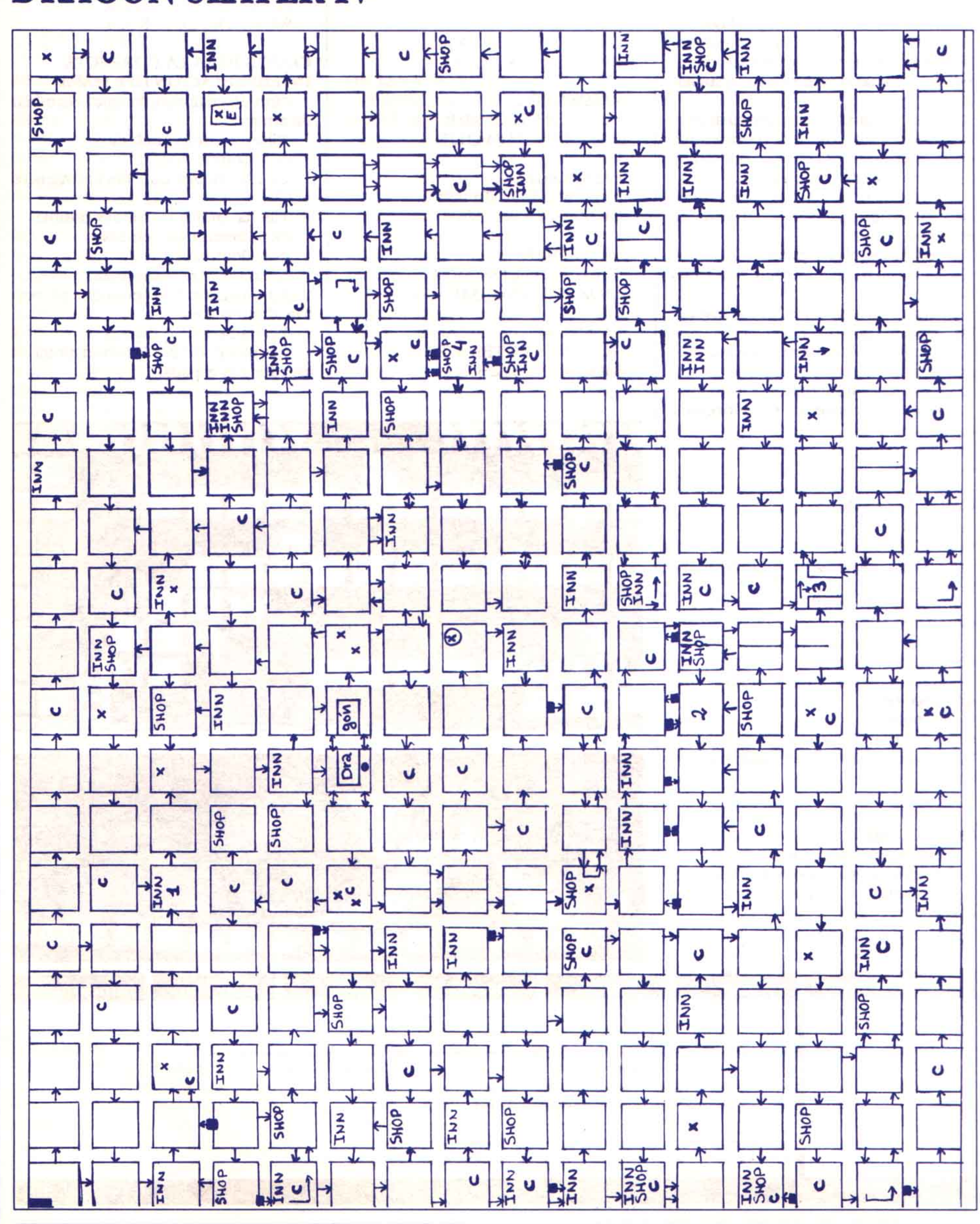
-Guante. Permite mover piedras.







MAPA DRAGON SLAYER IV



(Taladrar por los puntos en negro)

-Bota con estrella. Si saltamos encima de los enemigos con ella, les destruiremos, al igual que a los cofres falsos.

-Cetro. Incrementa la "Distance" (distancia) del arma que poseamos.

-Escudo. Protección.

-Poción. Recargar "Life" y "Magic".

-Poción con alas. Una vez nuestro personaje haya muerto, en caso de tener seleccionado este objeto, resucitará.

-Bola. Nos devolverá al punto de partida (su utilidad es la de permitirnos obtener el password cuando queremos abandonar la sesión de juego).

-Gorra. Incrementa "Strength" (fuerza), con lo que el poder del arma es superior.

-Flecha. Desplazar piedras.

-Botas con muelle. Permite saltar más alto.

-Corona. Su función es la de transportar a nuestro personaje.

-Espada. Facilita el acceso a King Dragon (Dilguios).

-Pico. Destruir piedras.

-Llave en forma de S. Desconocemos su utilidad.

-Alas. Volar.

CARACTERISTICAS

-Warrior. »Strength»=3. »Jump»=18. »Distance»=16.

-Wizard. »Strength»=2. »Jump»=20. »Distance»=24.

-Ranger. »Strength»=1. »Jump»=20. »Distance»=32.

-Elf. »Strength»=1. »Jump»=26. »Distance»=32.

-Monster. »Strength»=3. »Jump»=18. »Distance»=8.

"Strength" es la fuerza de nuestro personaje, "Jump" la capacidad de salto, y "Distance", el alcance del arma que poseamos.

MONSTRUOS

-Tarantunes. Viuda negra.

-Erebone. Gigante enmascarado.

-Archwingwer. Monstruo prehistórico alado.

-Rockgaea. Monstruo de piedra.

-Dilguios. Dragón gigante alado.

Este es el enemigo final.

PASSWORDS

Funcionarán en un MSX2.

PASSWORD 1
551G 1GP3 5TCE Q9GR
E2OZ 2FIU 25B4 5H11

PASSWORD 2
511G 1GP3 5TXE 59ZR
E2OZ 4FUU 15B4 Q121

PASSWORD 3
31AG WGH3 WTBE A9RR
E4OZ 4F01 15V2 3H31

PASSWORD 4
31 AG WGJ3 ETBE A9TR
E4OZ 4FY1 2502 3341

PASSWORD 5
31 AG 8DH3 WTBE A7RR
E4OZ 4FY3 15Y2 33D1

PASWORD 6
26DC 616J 7GGB AVW1
V6BP QDG9 CW8I DWI3

CODIGO FINAL DE JUEGO
EURZ U3UN ICC1 XWG3
WUS = TRC ZG12 RG24

CLAVES PARA LA CORRECTA INTERPRETACION DEL MAPA

-"Inn". Llenar vida, "magic" y cambiar de armas.

-"Shop". Comprar objetos.

-"C". Cofres.

-Cuadro negro con flecha. Agujero oculto.

-Flecha. Indica las salidas posibles.

-"X". Cuadros de princesa.

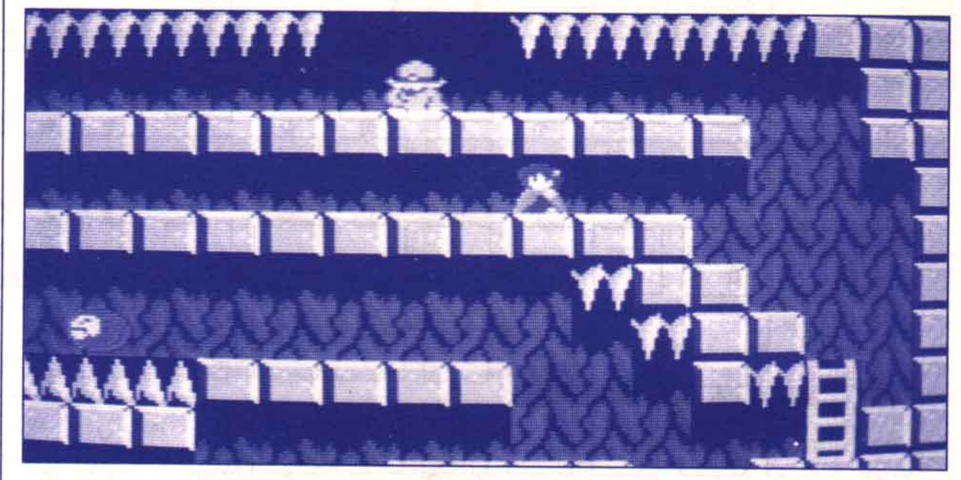
-1-4. Demonios.

-"Dragón". Enemigo final.

-Punto negro. Zona en la que se localiza al monstruo.

-Recuadro "X E". Espada.

-Círculo con "X". Teletransporta al jugador a la espada.





VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:	→	→	→	→		
Color:	→	→	→	→		
Adicción:	→	→	→	→	→	
Rapidez:	→	→	→	→		
Sonido:	→	→	→	→		
FX:	→	→	→			
Presentación:	→	→	→	→		
Originalidad:	→	→	→			
GLOBAL:	→	→	→	→		

NOMBRE: **ALESTE II**
COMPAÑIA: **COMPILE**

FORMATO: **3 diskettes**
MSX: **2**

TIPO: **ARCADE**

ARMAMENTO

El sistema de armamento no cambia mucho respecto de la primera parte, puesto que podremos elegir entre 7 armas (numeradas del 0 al 6); las características se adjuntan (ver tabla de armas) en esta misma ficha.

Las armas tienen un tiempo de uso limitado, que nos será renovado cada vez que, durante el juego, volvamos a coger el mismo número de arma que la que escogimos al principio del juego. Asímismo, cada vez que hagamos esto, aumentará el poder de esa arma con un límite de 5 veces (level 6) Aparte de las armas especiales, disponemos de un disparo simple, que es inagotable: su poder se irá incrementando a media que recojamos las cápsulas P que dejan las "naves amigas"

ESPECIALES

Círculos: Como su propio nombre indica son una especie de cápsulas que giran alrededor nuestro (recordad options). Los hay de 3 colores y cada uno presenta una característica, si bien todos ellos nos protegen de las balas enemigas. Así, los círculos rojos se lanzan a los enemigos de final de fase, los amarillos y los azules permanecen, y los negros destruyen lo que tocan.

Estrella: aparece dentro de un círculo y elimina todo lo que haya en pantalla.

Randar: La mascota del equipo de Compile (recordad "Guardics", "Golvellius"...). Aparece la fase 3, y nos dará vidas, más nivel de armas y un poco de moral, para seguir adelante.

Cápsulas P: Tienen la misión de subir el nivel de poder, del "disparo sencillo". Así, a medida que las vayamos cogiendo, nuestro disparo pasará de ser simple, a ser doble, triple... Hasta adquirir la forma de un triángulo.

También las cápsulas P aportan ventajas a la hora de cambiar de arma.

ENEMIGOS

Los hay de muchísimas clases, si bien nosotros los clasificaremos como aéreos, terrestres o bases y monstruos de mitad y final de fase. Conviene destacar que no existe ningún enemigo indestructible, así como que los de mitad/final de fase tienen un tiempo de vida determinado.

TECLAS Y MARCADORES

Podemos manejar tanto teclado como joystick (de 2 botones).

Las teclas de movimiento son los cursores para disparar el d-sencillo utilizaremos la tecla <Shift> y para las armas especiales, <Space>.

Si pulsamos la tecla <Stop> pararemos el juego, y podremos ajustar la velocidad de nuestra nave; os recomiendo la 7.

Las tres cuartas partes de la pantalla están reservadas para la acción, arriba aparecen los indicadores de fase (área), puntos (este parpadeará cuando hayamos superado el record), vidas, cápsulas P, arma especial, su duración, el nivel de poder...

DESARROLLO

Nos recuerda en cierto modo al popular "Nemesis 2", ya que primero hemos de destruir al "jefe" de las fuerzas enemigas (área 4), pasando por un bosque (1), una ciudad (2), el océano (3) y tras esto regresaremos por donde vinimos, si bien lo encontraremos todo "un poco" cambiado. Luego llegaremos a la gran nave enemiga, nos meteremos en su interior y...

AREA 1. EL BOSQUE (IDA)

Empezamos este complicado juego con 3 vidas; el decorado, sin ser asombroso, cuenta con unos gráficos dignos de un MSX 2.

Tras esquivar las primeras avalanchas de naves enemigas, tendremos que prestar atención a las bases terrestres; estas deben ser destruidas, nada más aparecer por la pantalla (antes de que nos disparen) Después de algún que otro susto, el scroll se parará y delante de nosotros aparecerá una presa, empezamos destruyendo las bases laterales (3 a cada lado), y tras esto nos situaremos en el centro de la pantalla (hay un punto donde no nos dan las balas) y dispararemos al ojo central. Hecho esto nos darán 10.000 puntos de bonus y pasaremos a la segunda mitad del área 1; seguimos avanzando hasta llegar al monstruo de final de fase, que en este caso es una nave que aparece y desaparece moviéndose por la pantalla. Estudia sus movimientos y acaba con ella. Hecho esto, un espectacular impulso te llevará al área 2.

AREA 2. LA CIUDAD (IDA)

Lo primero que nos llama la atención es la espectacular velocidad a la que vamos, y es que acostumbrado a las "maravillosas producciones inglesas", nunca pensamos que un Z-80 pudiera ser tan veloz.

Pues bien, tras normalizarse la cosa, vemos que las naves más peligrosas de este nivel, son unas que aparecen a los lados y que cuando se acercan se nos tiran encima.

Tras una lucha encarnizada, llegamos a una parte en la que se acaba la ciudad y se detiene el scroll; pues bien, rápidamente nos colocamos en el centro de la parte inferior de la pantalla y disparamos todo lo rápido que podamos, con lo que aseguramos un buen recibimiento al enemigo de mitad de fase, que en este caso se trata de un espectacular avión; no os dejéis impresionar por el tamaño, ¡¡no es tan difícil!!

La mejor manera de eliminarlo, es atacarle cuando se encuentre en zonas superiores de pantalla y echarse a los lados cuando baje.

Tras este "pequeño" contratiempo, seguimos volando por la ciudad, pero esta vez las bases han sido sustituidas por plantas. Avanzamos hasta llegar a un robot que vuela sobre nosotros; sólo tenéis que tener cuidado de poneros por debajo de él, porque entre tanto misil no se ven las balas que va dejando.

Y seguimos y seguimos, hasta llegar al final de fase, donde nos enfrentaremos a un avión como el de antes.

AREA 3. EL OCEANO (IDA)

De forma más pausada, empezamos esta tercera fase en la que perderemos más de una vida.

El monstruo de mitad de fase en este caso es una nave pequeña, que no presentará dificultad.

En esta fase debemos prestar especial atención a matar todas las "naves amigas", de esta manera conseguiremos a Randar...

Seguiremos avanzando y las bases esta vez serán una especie de algas; también veremos unas bases que disparan lásers, tened cuidado porque después de haberlas matado, todavía atacará un último láser.

En el final de esta fase aparece un gran huevo, rodeado de 4 más pequeños; primero mataremos a estos (que

nos dispararán balas) y luego veremos cómo del huevo grande sale una serpiente.

Para matar a la serpiente, hay que agredir al cuerpo, hasta que esté blanco, y entonces destruiremos su cabeza.

La parte más segura es la esquina inferior derecha de la pantalla.

AREA 4 DIA 50

Nos movemos sobre un espantoso decorado (en el buen sentido de la palabra), lleno de ojos, criaturas extrañas...

Al igual que en las otras fases, deberemos eliminar a las bases nada más salir (antes de que nos disparen), especial cuidado con una naves en forma de bala (que necesitan muchos impactos para ser destruidas) y que cuando llegan a la parte inferior de la pantalla, lanzan una lluvia de balas que...

También son muy peligrosas unas naves circulares que aparecen de repente en el centro de la pantalla (recordad últimas fases de "Nemesis" 1 y 2), si bien en este caso son mucho más fáciles de esquivar porque siguen una trayectoria regular.

El monstruo de mitad de fase, en este caso, es pan comido, así que no hacen falta recomendaciones; no podemos decir lo mismo del final de fase. Se trata de una gran nave con dos pares de 3 cañones, de los que salen una especie de lásers, que nos recuerdan al lápiz de 4 colores de los diseñadores gráficos de Philips. Pues bien, en este caso os aconsejo que os refugiéis en una de las dos esquinas superiores de la pantalla y estéis allí hasta que se acabe el tiempo y se destruya el enemigo.

AREA 5. OCEANO (VUELTA)

Mientras nosotros nos dedicábamos a destruir "bichitos", el virus se ha propagado, y ahora podréis ser testigos de los destrozos.

A las plantas acuáticas, les daremos la misma medicina que en otras ocasiones...

Esta fase no aporta nada nuevo al juego, es más, se hace un poco pesada, pero no os preocupéis porque enseguida se encargarán de quitarnos el aburrimiento.

El enemigo de mitad de fase está compuesto por 3 plantas colocadas una en el centro y las otras 2 a ambos lados de la pantallla. La técncia para pasárselo es colocarse en el centro de la parte inferior de la pantalla y quedarse ahí con el <Space> apretado sin moverse; podréis contemplar la efectividad del "homming" (4).

Seguimos por esta fase sin cambios importante, hasta llegar al monstruo de final de fase, que en este caso es una naves con forma de mosca que presenta la peculiaridad de poseer unas naves más pequeñas que giran alrededor suyo y que forman una órbita que le protege de tus balas y al mismo tiempo sirve de arma de ataque, ya que no dudará en lanzarlas sobre ti.

La técnica a seguir es la siguiente; nos moveremos por la pantalla intentado colar algún que otro disparo entre la órbita. Debemos estar muy pendientes de coger una estrella que aparecerá al poco tiempo, y que le quitará la órbita; este es el momento que aprovecharemos para...

AREA 6. CIUDAD (VUELTA)

El área más difícil del juego, y también la que cuenta con los mejores gráficos. El decorado nos muestra la ciudad destrozada por los monstruos, podremos ver edificios rotos, rascacielos hundiéndose en la masa viscosa, autopistas partidas por la mitad...

Pues bien, de esta fase poco hay que decir, y es que un mínimo de 5 de vuestras naves, seguro que caen.

Las bases terrestres han sido sustituidas en este caso por unos enormes monstruos, que lanzarán una lluvia de balas nada más vernos aparecer.

El enemigo de mitad de fase es un robot como el del área 2 (ya sabéis, no os coloquéis debajo de él).

El final de la secuencia es tan espectacular como toda la fase en sí. Ante nosotros aparece un gigantesco monstruo con un rascacielos entre sus brazos y numerosos agujeros en su cuerpo; púes de ellos saldrá una serpiente como la del área 3, que se esconderá y aparecerá entre los aguejeros. Lo mejor es olvidarse de la serpiente y atacar directamente a la cabeza de nuestro enorme enemigo.

AREA 7. BOSQUE (VUELTA)

Ya va quedando menos para el final, no os desaniméis que lo más difícil ya ha pasado.

La primera parte de esta fase transcurre sobre el bosque del área 1, sin que podamos observar camibos en él; poco después empezaremos a sobrevolar la gran nave final.

En la superficie de ésta no hay más que cañones y más cañones, de 2 tipos: los que nos disparan balas "sencillas" (lo hacen en grupos de 3, si bien no son directas) y los que nos atacan con lásers. Los vamos a llamar lásers "del tipo b" y su principal característica es que desarrollan su recorrido normal, hasta llegar a la misma altura a la que nos econtramos nosotros y se nos tirarán encima.

Esta fase no presenta grandes cambios en su recorrido, y no tiene enemigo de final, si bien se nos presentarán unos cañones como los de todo el nivel.

El enemigo de mitad de fase está compuesto por 2 naves como la de la mitad del área 3.

AREA 8. "GRAN NAVE FINAL" (INTERIOR)

¡¡¡Ya estamos en el ansiado final!!!

Los decorados de esta fase son muy buenos, sin embargo no llaman la atención; no presentan ninguna novedad.

El nivel está compuesto por todo tipo de bases, estructuras mecánicas, robots gigantes, etc.

Los enemigos más a tener en cuenta son una especie de palos que salen de los lados, cerrándonos el camino; necesitan un gran número de disparos, por lo que nos debemos dar prisa en destruirles.

Hay gran cantidad de cañones y robots que nos dispararán lásers "del tipo b"; ya sabéis como tenéis que actuar.

El enemigo de mitad de fase está compuesto de 2 cazas como el de final del Area 1. No os preocupéis por los brazos de robot, que aparecen a los lados, son parte del decorado.

Seguimos avanzando a duras penas, hasta que llegamos al final que está compuesto por una extraña nave que nos dispara sus propios ojos, si bien su mejor arma son 2 cañones láser (del tipo b) que se mueven libremente por la pantalla. Os aseguro que no hay forma de pasársela sin perder al menos una vida. como en otras ocasiones, nos ocuparemos de disparar al monstruo central y pasaremos de las armas "periféricas".

Tras un gran esfuerzo, lograremos destruir la nave.

Os creíais que aquí terminaba todo? Negativo. ASnte nosotros aparecerá la silueta de una persona, que se lanzará contra nuestra nave. después de mtarla nos concederán 5 millones de bonus y pasaremos al final...?????

Tabla 1 (armas)

	ARMA Nº						
	0	1	2	3	4	5	6
características	super poder sencillo	gira delante de nosotros	penetración no se para	arma láser barre	directa al enemigo	se divide en varias	explosión de super alcance
eficacia	4	9	5	8	10	7	6

COLECCIONABLE

Por J.M. Montané y R. Casillas

ODOROKI, ODOROKI (SORPRESA, SORPRESA) ENTREGA 22

Este mes os reservamos un sorpresa muy especial, la inclusión de un poster en el que podréis ver algunas de las mejores pantallas creadas con MSX2+.

Para variar, empezamos con el comentario de un nuevo número de la revista japonesa «Disc Station», concretamente el veinte. En esta ocasión, son tres los discos que forman dicha entrega.

En el disco A veremos la presentación de «Nyan Puzzle», una breve demo que aparece en «Disc Station de Luxe #3» en la cual un gato intenta rozar con la nariz a unos globos. Como siempre, el buen hacer de Compile se hace bien patente.

En la misma unidad, la firma The Links presenta una demo no jugable de un R. P. G. conversacional, la cual no parece predestinada a los primeros puestos de las listas de éxitos. El programa no incluye ni siquiera una melodía en FM.

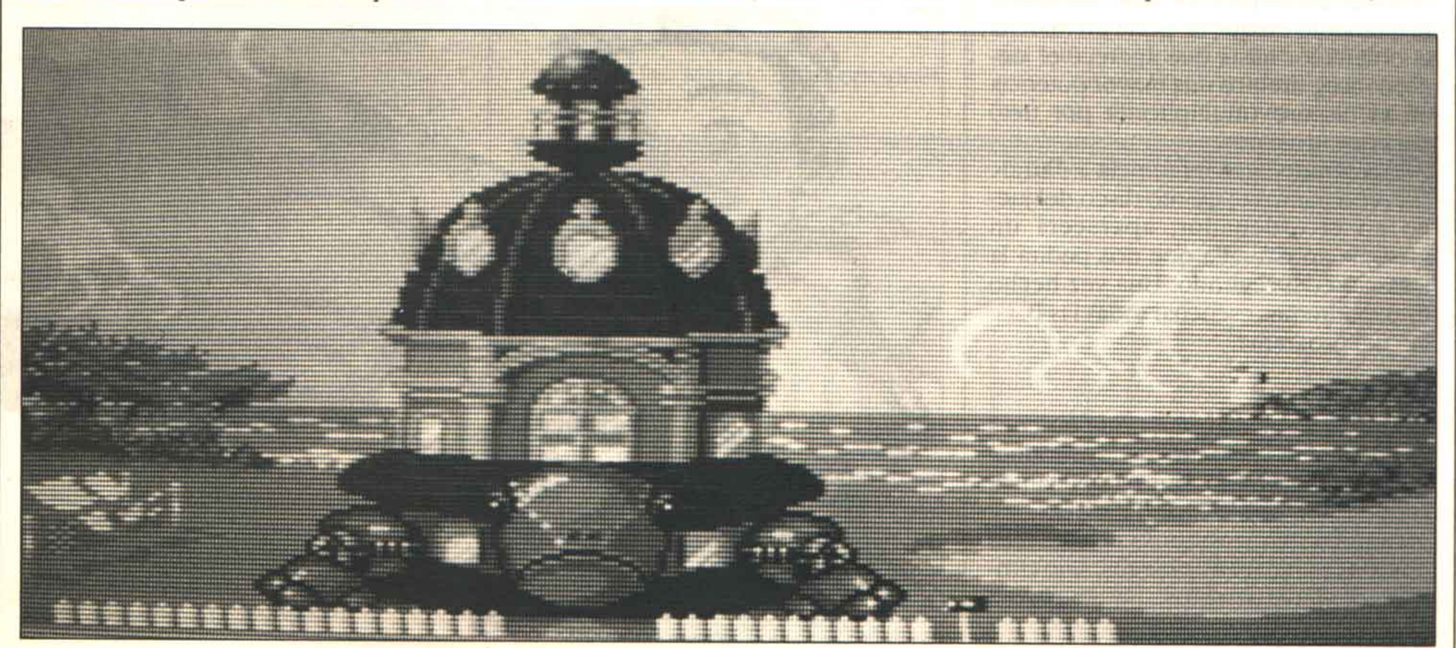
La productora de Wendy Magazine muestra una demo formada por un desfile de imágenes de su última producción, «Super Pink Socks», un programa erótivo dotado de banda sonora en FM-PAC.

Gainax, por su lado, incluye la demo de su último lanzmaiento, «Gumbuster III».

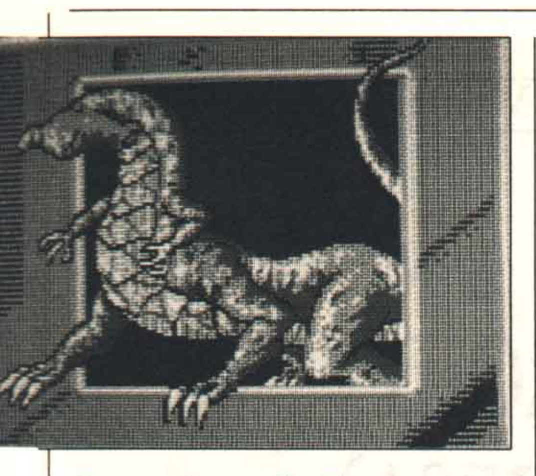
MSX Magazine y MSX Fan nos presentan juegos en Basic, mientras que la productora Humming Bird Soft hace una completa relación, en kanji, de sus últimos trabajos en software.

En el disco B se incluye un juego de Compile, llamado «Arandar», con una demo jugable tipo «Bubble Bobble» y FM- PAC. ¡No os la perdáis, es muy, muy buena! De la misma firma, podremos disfrutar de una demostración de la banda sonora de «Ride the Demon to the Tale of 1, 2, 3. . . » muy curiosa. En ella, veremos la imagen de una chica, acompañada de lo que parecen los mandos de un aparato de alta fidelidad. Mediante la manipulación de estos elementos, iremos escuchando las melodías del juego. En el primer apartado podremos disfrutar de 16 canciones, en el segundo de 13 y en el tercero de 15.

El disco C presenta otra demo, la de



(Taladrar por los puntos en negro)



«Dragon Slayer VI- The Legend of Heroes», de Falcom. Se trata de un claro incentivo para que el usuario se anime a comprar el programa, ya que incluso se especifica la fecha de lanzamiento oficial del producto.

AGRADECIMIENTOS

-Francisco Martínez (Mollet).
-Xavi Figuera (Sabadell).
-Manuel Martínez (Esplugues).
-Sergio Monclús (Barcelona).
-Miguel Masip (Barcelona).
-Francisco Jesús Martos (Málaga).
-Luis Sanz (Zaragoza).
-Angel Cortés (Barcelona).
-Francisco Contreras (Sabadell).
-Robin Van Hoegen (Matsuzaki).
-Daniel Pérez (Tenerife).
-Vicente Espada (Mollet).
-Luis Morales (Mollet).
-Iván Castillo (Mollet).
-Antonio Cano (Mollet).
-Paraisoft (Sevilla).

TRUCOS

Francisco Contreras Pujol (Sabadell), nos ha revelado dos buenos trucos. El primero, en «Firehawk»; si mantenemos pulsadas las teclas <U>, <S>, <A> desde el momento en que se pone en marcha el ordenador hasta que aparece el juego, conseguiremos una mayor potencia en el disparo (multiplicada por tres) para nuestro caza.

El segundo hace referencia a «Burai». Si introducimos el quinto disco del juego en el ordenador, aparecerá un mensaje en pantalla que nos pedirá la inserción del segundo. Una vez hecho esto, podremos escuchar todas las B. G. M. del programa.

DIRECCIONES

Ante todo, nos gustaría que quienes se pongan en contacto con las productoras japonesas de las que os facilitamos la dirección, nos lo hicieran saber.

La primera de las firmas de este mes no fabrica únicamente juegos, sino también periféricos, chips... ¡y la revista MSX Magazine!

ASCII CORPORATION
6-11-1, MINAMI AOYAMA, MINATO-KU
TOKYO. 107.

Por otra parte, esta es la de TDK:

TDK CORPORATION
MURAKAMI BLD 3-F, N10W15
CHOUKO, OKKAIDO. 064.

Mucha gente confía en los diskettes de este fabricante para grabar partidas, formando un «Scenario Disc» de los juegos japoneses, así que la dirección os puede ser de mucha utilidad.

EL RINCON DE MARTOS

Nuestro colaborador nos ha facilitado un interesante truco para «Fray». Si mantenemos presionadas las teclas <B>, <G> y <O> al introducir el «Demo Disc 0», así como <G> y <O> en el «Demo Disc 1», descubriréis nuevas pantallas del programa.

En uno de estos diskettes, concretamente en el «Demo Disc 0», una vez haya terminado el desfile de imágenes, podremos ver otras más si esperamos unos siete minutos.

NOTICIA DE ULTIMA HORA

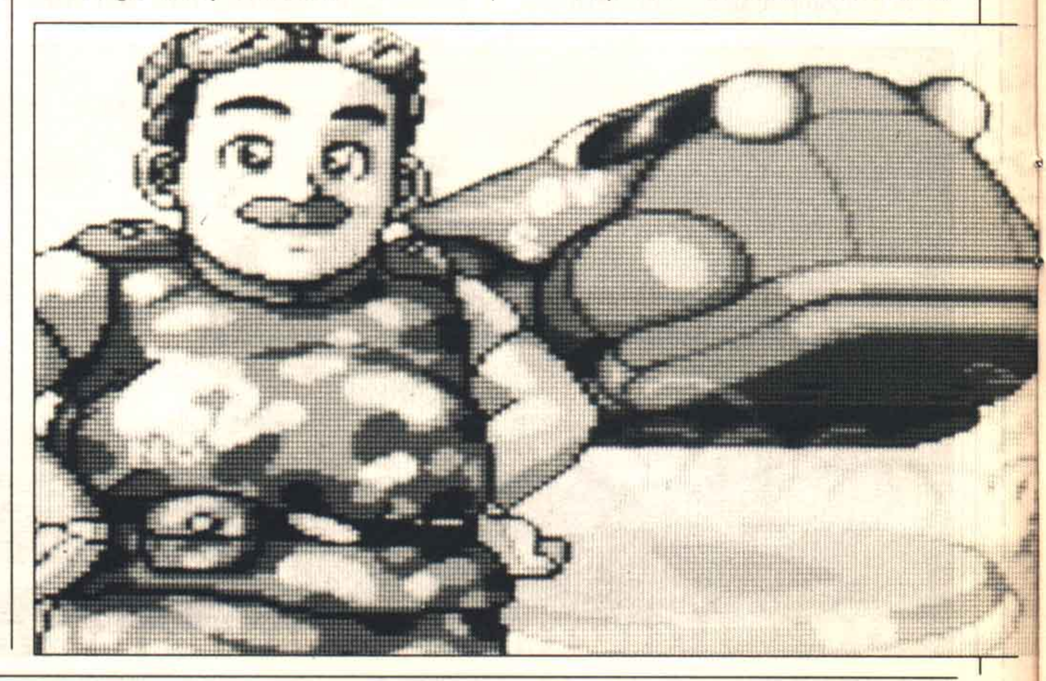
Nuestros buenos amigos de LASP pueden conseguir, por fin, software MSX inédito. Imaginaros juegos como «Space Manbow», versionados para la primera generación...¿A que no sabíais de su existencia?

No perdáis tiempo y haced vuestros pedidos, puesto que las existencias son limitadas. Algunos de estos interesantísimos programas son:

-Como decíamos, «Space Manbow» (MSX1).
-«King's Valley II» (MSX2).
-«Parodius» (MSX1).
-«Game Collection» (Vols. 1 al 3).
-Una versión de «Quarth» en diskette y otra en cartucho.
-«Penantles I» en cartucho (MSX2).
-«Penantles II» en diskette (MSX2).
-«Space Manbow» (MSX2).
-«Solid Snake» (MSX2).
-«SD Snatcher» (MSX2), con el nuevo sistema de SCC.

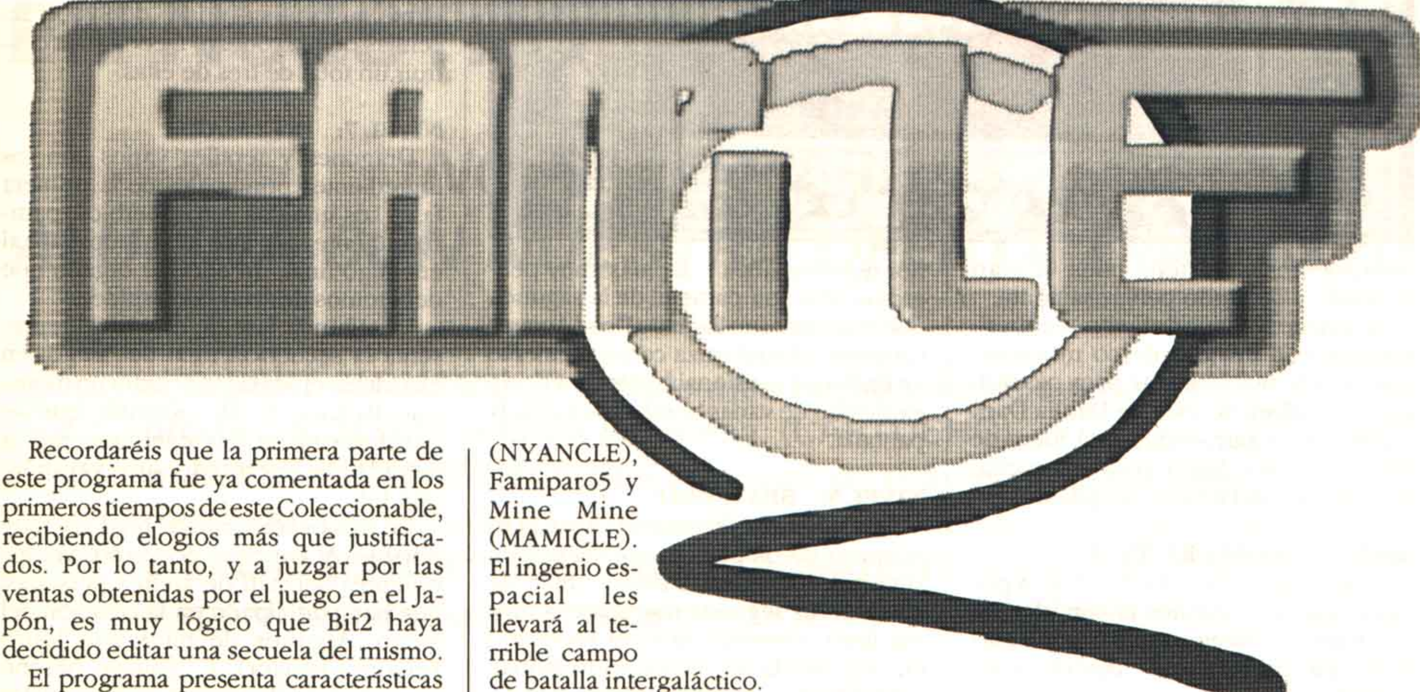
NOVEDADES

-«Lipstick Adventure II». Fairy Tale. Erótico. MSX2
-«Pink Socks» vols. 3 y 4. Wendy Magazine. MSX2.
-«Roads». Humming Bird Soft. RPG. MSX2
-«Doki Doki Card League». Great. MSX2.
-«Viva las Vegas». Hal Laboratory. MSX2.
-«Super Pink Socks». Wendy Magazine. Erótico. MSX2.
-«Fantasy IV». Star Craft. MSX2.
-«Quarter Staff». Star Craft. MSX2.
-«Tag of War». Xain Soft. MSX2.
-«Estrand». East Cube. MSX2.
-«Vermillion». Great. MSX2.
-«Wonderboy Monsterland». Nihon Dexter. MSX2.
-«Advanced Dungeons & Dragons». Ponyca Nihon. RPG. MSX2.
-«Dungeon Hunter». ASCII. MSX2.
-«X. Na». Fairy Tale. MSX2.
-«Dragon Wars». Star Craft. MSX2.
-«Poki II». Pony Tale Soft. MSX2.
-«Wild Wachine». ASCII. MSX2.
-«Raigun Elf». MSX2.
-«Dragon Knight II». Elf. MSX2.
-«Magic Candle». Star Craft. MSX2.
-«Elite». Microprose Japan. MSX2.
-«Peach Up IX». Momonoki House. MSX2.
-«Misty» vol. VIII. Data West. MSX2.



NOMBRE: **FAMICLE PARODIC II** FORMATO: **2 diskettes**
COMPAÑIA: **BIT2** MSX: **2 y 2 +**

TIPO: **ARCADE**



Recordaréis que la primera parte de este programa fue ya comentada en los primeros tiempos de este Coleccionable, recibiendo elogios más que justificados. Por lo tanto, y a juzgar por las ventas obtenidas por el juego en el Japón, es muy lógico que Bit2 haya decidido editar una secuela del mismo.

El programa presenta características muy concretas que le diferencian del original; por ejemplo, se han desarrollado rutinas gráficas especialmente para MSX2+, aunque no se ha hecho uso de las famosas imágenes de 19268 colores.

La presentación del juego es francamente espectacular y bien trabajada, creando un ambiente cinematográfico que muchas otras firmas han intentado lograr, pero que nunca han conseguido.

Una vez iniciado el programa en sí, aparece un menú con diversas opciones; la música que escuchamos es francamente espectacular.

Presionando la tecla <GRAPH> podremos cambiar los distintos formatos del sonido, eligiendo entre los siguientes; FM PAC, PHM (KAWAI), CMS-1, CT-460 (CASIO), MT-32, CM-32L, CM-64 (ROLAND), M1, y MAR (KORG). Aquellos que no posean un 2+ o un cartucho FM PAC, no podrán disfrutar del sonido FM, y los sonidos de los disparos ocultarán, en gran medida, la melodía principal.

Cuando hayamos realizado dicha selección de sonido, veremos el despegue de una nave y nos será presentada la familia que protagoniza el juego. Está formada por personajes con nombres tan pintorescos como Famiparo1, PP Kerol (MIROCLE), Famiparo2, Voller Bulle (PAPICLE), Famiparo 3, Pocks Berry (SILECLE), Famiparo4, Ciel Chate (NYANCLE), Famiparo5 y Mine Mine (MAMICLE). El ingenio espacial les llevará al terrible campo de batalla intergaláctico.

Esta exhibición gráfica, que constituye una verdadera demostración del potencial del MSX, la podemos encontrar en el disco B. Una vez haya terminado se nos pedirá que volvamos a insertar el módulo A, con el que elegiremos una nave mediante las teclas cursoras. Cada uno de los cazas es pilotado por uno de los personajes de la familia.

TECLAS DE CONTROL

-<SPACE>: Disparo.
-<GRAPH>: Manejo de las opciones.
-<F1>: Pausa del juego.
-<CURSORES>: Movimiento de la nave.

NIVELES

Los niveles, siete en total, están divididos en dos fases, recibiendo un nombre en inglés y otro en japonés.

NIVEL 1: CREAM MONOPOULOUS

La primera fase no es muy complicada, aunque el final sí puede parecer, a priori, difícil. En él, tendremos que acabar con dos guardianes sin que las



(Taladrar por los puntos en negro)



paredes nos aplasten, pues se van abriendo y cerrando peligrosamente.

Al final de la segunda fase nos enfrentaremos con un gigantesco monstruo que deberemos eliminar para pasar al siguiente nivel. Se trata de Dahlia Dark Gabriel, y su agresividad está fuera de discusión; nos lanza constantemente bombas que deberemos esquivar.

NIVEL 2: KOMA-RU TYPE

Cuando alcancemos el final de la primera fase nos veremos encerrados en una nave y tendremso que esquivar las bolas que provienen de derecha e izquierda.

Es imprescindible tener en nuestro poder las dos «options», pues deberemos disparar a unas pequeñas bolas situadas en los extremos superiores izquierdo y derecho de la nave.

La conclusión de la segunda fase está protagonizada por un temible enemigo, Dobuchon.

NIVEL 3: FANTASY ZOO

En la primera fase, una vez hayamos alcanzado el final, deberemos ir con mucho cuidado, pues nuestras enemigas serán unas bombas de tiempo.

En las segunda, el mayor monstruo es Pao Beach, un elefante montado en la cesta de un globo. Con un poco de ingenio, no presentará mayores dificultades.

NIVEL 4: KONMAKAI MURA

El enemigo final es una gigantesca flor que nos lanza... ¡lápidas! muy peligrosas. Por otra parte, el de la sagunda fase es un monstro llamado Dead Aryaser Coryaser, el cual lanza constantemente un dado que ocasionalmente provoca la explosión de varias bombas por toda la pantalla.

NIVEL 5: BEAM BALL

Nos veremos recorriendo una gran máquina de pinball, dominada por un siniestro alienígena bastante dificl de eliminar. La segunda fase sigue la misma línea, convirtiéndose el escenario en una mezcla del mencionado pinball y de «Tetris».

El enemigo final se llama Janpoi7, un bufón con el que tendremos que jugar al una extraña versión del tradicional piedra, papel y tijera.

NIVEL 6: SATSUMAIMO DIUS

La primera fase está llena de soldados que deberemos combatir, para finalmente enfrentarnos a una intensa lluvia de meteoritos.

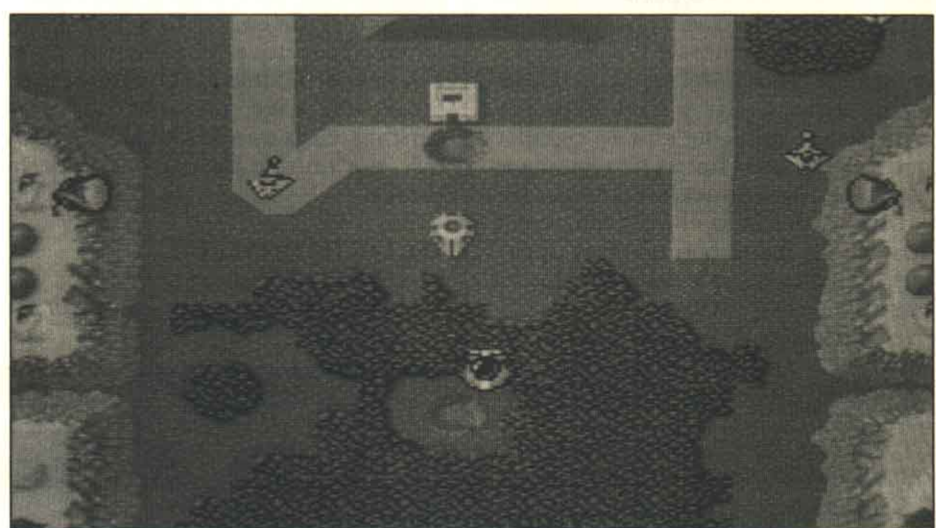
En la segunda, el enemigo final recibe el nombre de Giant Core, una bota gigante cuyo único punto débil son las células que la rodean. Deberemos destruir un total de tres de ellas.

NIVEL 7: BIT2 MAZE

Dragones y reptiles varios son los ingredientes principales de la primera fase. Los gráficos son soberbios, particularmente los que nos muestran al enemigo final, un enorme órgano que deberemos destruir con rapidez.

La segunda fase de este nivel representa la secuencia final del juego. En ella, deberemos luchar contra un monstruo llamado S. D. Kuruso, que se transformará en tres enemigos más a medida que nuestro disparos vayan hiriéndole.

La exhibición gráfica final es muy notable. Al concluir, podremos ver los nombres del staff de ¡treinta personas! que han participado en la creación del juego. Algunos de ellos son Jouro Feldoni (director), T. Shinjyo (diseño de juego), S. Wakayana (programador de la música), y el compositor K. Oshawa.



VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:					→	
Color:					→	
Adicción:				→		
Rapidez:				→		
Sonido:					→	
FX:				→		
Presentación:					→	
Originalidad:			→			
GLOBAL:					→	

NOMBRE: **CRIMSON II**
COMPAÑIA: **XTAL SOFT**

FORMATO: **2DD**
MSX: **2 Y 2+FM**

TIPO: **RPG**

Xtal Soft es una firma prácticamente desconocida en España, pero probablemente «Crimson II» le conceda, por fin, el reconocimiento que merece. Se trata de un fabuloso R. P. G. , por lo visto, el género que cuenta con mayor aceptación por parte de los usuarios.

En el programa, nuestra misión consiste en llevar un mensaje a su destinatario a lo largo de cinco fases. La dificultad de que hace gala este juego es prácticamente desesperante.

TECLAS DE CONTROL

-<CURSOR UP>: Caminar hacia arriba.

-<CURSOR DOWN>: Caminar hacia abajo.

-<CURSOR LEFT>: Caminar hacia la izquierda

-<CURSOR RIGHT>: Caminar hacia la derecha.

-<SPACE> y <RETURN>: Accederemos a un menú de opciones, formado por las siguientes:

-<1>: Cargar partidas grabadas.

-<2>: Utilizar objetos mágicos, siempre que los poseamos junto a MP.

-<3>: Utilizar objetos comprados en el poblado.

-<4>: Seleccionar armas; disparo, armadura y escudo.

-<5>: Conocer datos relativos al personaje; esperiencia, defensa...

-<6>: Nos ofrece dos opciones accesorias; la primera para grabar la partida y la segunda para seleccionar la velocidad de juego.

-<ESC>: Salir del menú.

En cuanto de inicio la lucha con algún enemigo, accederemos a un nuevo menú, formado por tres opciones:

-<1>: Nos llevará a otro menú, en el que <A> nos permite atacar al monstruo, <B> para usar MP, <C> y <D> para utilizar los objetos que compremos en el poblado.

-<2>: Escapar.

-<3>: No atacar.

Para comprar objetos, deberemos dirigirnos al poblado y entrar en las tiendas. Observaremos en su fachada varios distintivos, que las diferencian, a la vez que confieren unas características determinadas:

-HOTEL: Descansaremos en él y repondremos energía y MP.

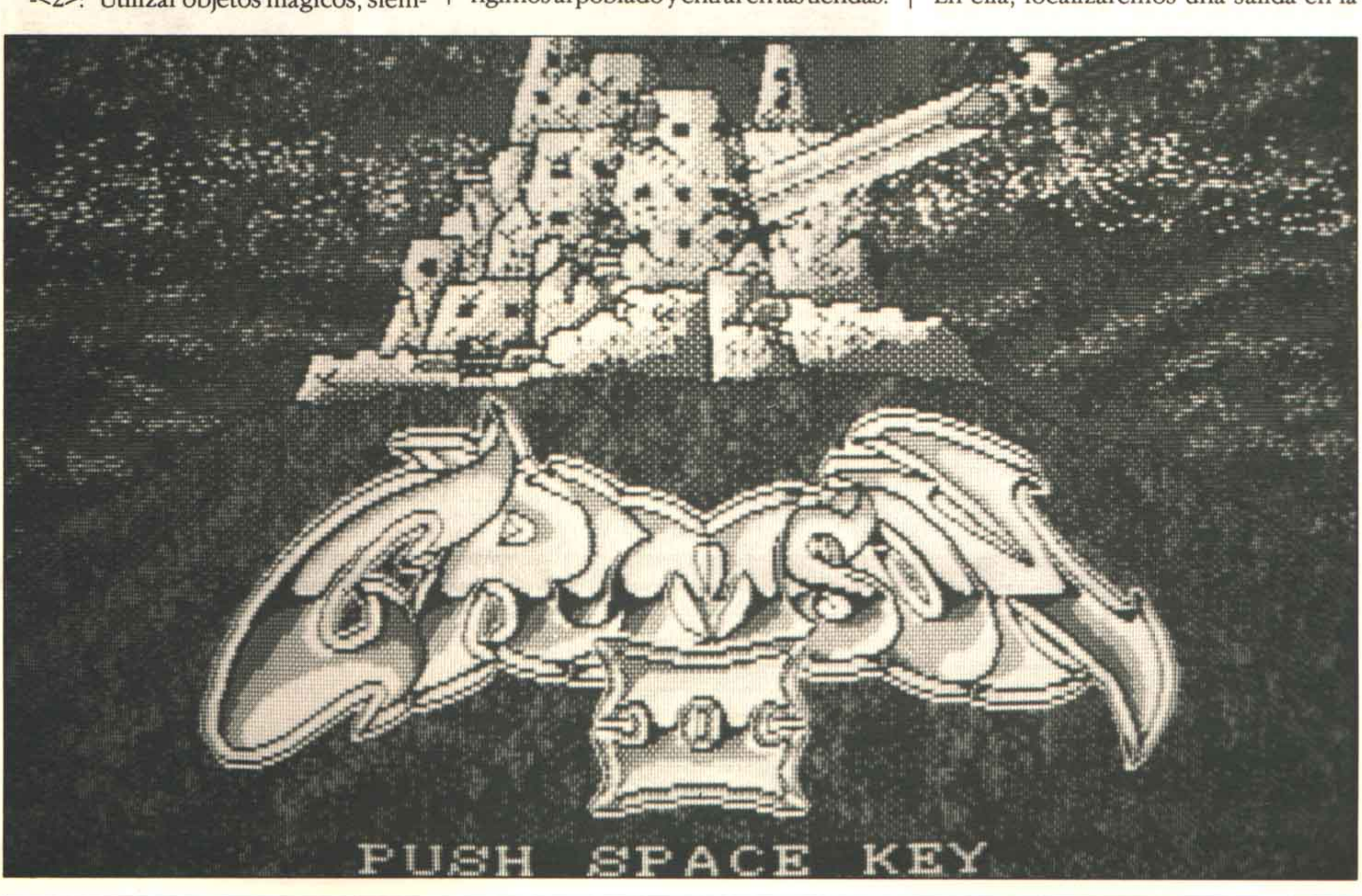
-ARMERIA: Adquirir armas ofensivas y defensivas.

-HERRERIA: Compraremos objetos que nos conceden de 8 a 60 puntos, muy útiles en la segunda y la quinta fase del programa.

FASES

La primera de ellas no tiene un mapeado excesivamente grande. La aventura se inicia en un poblado, pero nuestra misión nos llevará a buscar dos cuevas e introducirnos en la que se encuentra en el lado derecho (en caso de que no tengamos suficiente RANK).

Cuando entremos en la cueva mencionada, deberemos buscar un cofre, para luego ir a parar a la cueva opuesta. En ella, localizaremos una salida en la



(Taladrar por los puntos en negro)

cual hay una casa habitada por un anciano, con el que deberemos hablar para acceder a la segunda fase.

En ella veremos que nuestro guerrero es sustituido por un sacerdote, con lo que todas las características físicas y psíquicas con las que hemos jugado hasta ahora se verán alteradas.

Nuestro objetivo en esta fase es dirigirnos hacia la montaña, donde encontraremos tres cuevas. Nos introduciremos en las dos primeras, buscando un objeto en cada una de ellas. Luego, nos encaminaremos hacia la tercera cueva, en la que otro anciano nos dará importante información a cambio de uno de nuestros objetos.

A partir de ahí iremos al pueblo, entraremos en una casa que tiene dos plantas, y hablaremos con sus habitantes, quienes se apoderarán de nuestro segundo objeto a cambio de una sustanciosa información. Luego repetiremos la misma opeación con otra vivienda, localizada en la parte inferior del poblado, y accederemos a la tercera fase.

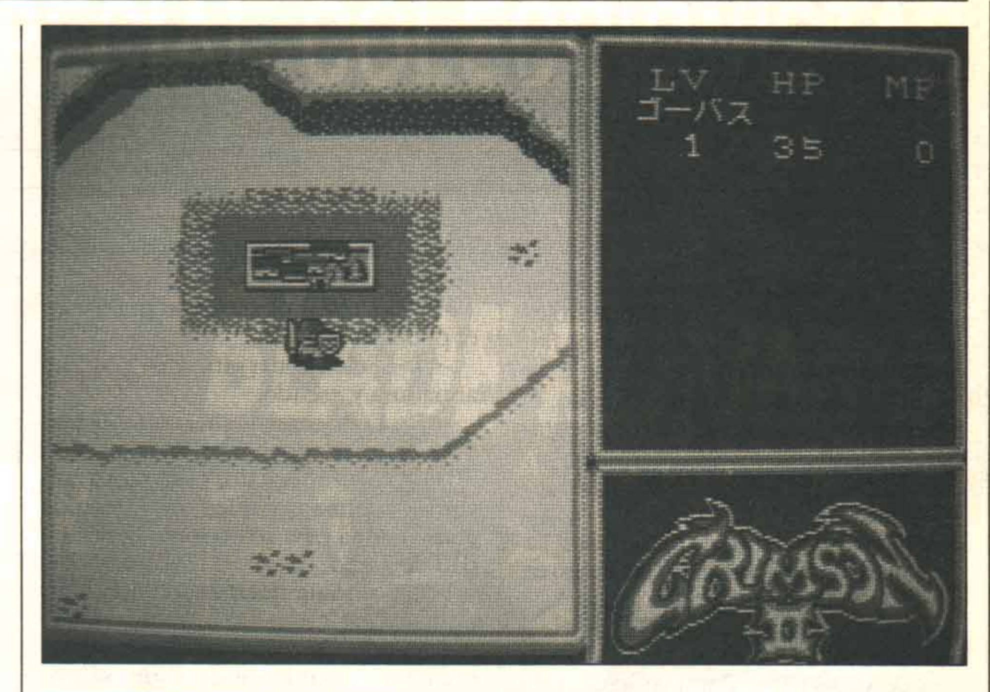
Como en la anterior, nuestro personaje cambiará; en esta ocasión, por un vagabundo. Dispondremos de 200 puntos, con los que nos armaremos y nos pondremos en camino.

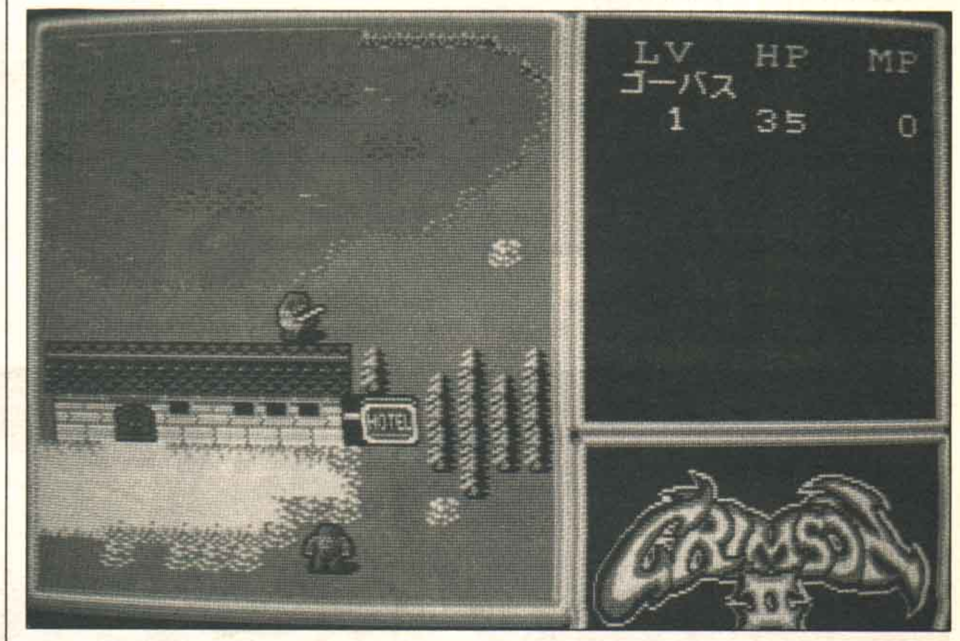
Nada más salir del poblado hay una torre, en la que entraremos para conseguir RANK. Cuando salgamos, iremos hacia la derecha, para introducirnos en una casa, habitada por un anciano con el que hablaremos.

Luego, volveremos a entrar en la torre y empezará la cuarta fase, que da ini-cio en una pequeña casa apartada del poblado al que nos deberemos dirigir.

Compraremos armas, y buscaremos una cueva por el lado derecho, un poco alejada de la anterior. Nuestro objetivo consistirá en hallar una salida que nos lleve a una anciana, la cual nos concederá un objeto para poder entrar en una torre.

En ella hablaremos con un anciano, el cual nos permitirá pasar por una puerta de acceso a un gigantesco laberinto, escenario final del juego.





XTAL, UNA COMPAÑIA MUY A TENER EN CUENTA

Todos sabemos que la mayor productora de videojuegos para MSX, en cantidad y calidad es Konami, con lo que su número de seguidores es enorme.

Ahora bien, Xtal parece haber entrado con muy buen pie en el mercado informático nipón, y este «Crimson II» no es más que una pequeña muestra de lo que pueden hacer. Ha nacido, pues, un peligroso rival para Konami.

VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:	———	———	———	———	——→	
Color:	———	———	———	——→		
Adicción:	———	———	———	——→		
Rapidez:	———	———	———	——→		
Sonido:	———	———	———	——→		
FX:	———	———	———	———	——→	
Presentación:	———	———	———	———	——→	
Originalidad:	———	———	——→			
GLOBAL:	———	———	———	———	——→	

NOMBRE: **BARUMBA**
COMPAÑIA:**NAMCOT**

FORMATO: **1 diskettes x 2DD**
MSX: **1 sin FM**

TIPO: **ARCADE**



«Barumba» es, ante todo, un programa muy adictivo. Se trata del típico arcade espacial; lástima que los autores no hayan incorporado al programa música en FM-PAC. Aún así, la banda sonora es fabulosa.

TECLAS DE CONTROL

-<CURSOR UP>. Movimiento hacia arriba.

-<CURSOR DOWN>. Movimiento hacia abajo.

-<CURSOR LEFT>. Movimiento hacia la izquierda.

-<CURSOR RIGHT>. Movimiento hacia la derecha.

-<Z>. Cambio de disparo.

-<SHIFT>. Disparo.

Cabe destacar que, cuando elimineis a los enemigos, algunos de ellos os proporcionarán unas cápsulas, con una letra como distintivo; <P>, <S>, <L>, <Z> y <X>. Su significado es:

-<P>. Cuando cojamos tres de ellas, obtendremos un tipo de disparo más potente.

-<S>. Igual que el anterior, pero conseguiremos mayor velocidad.

-<L>. Al coger tres, obtendremos un «power».

-<Z>. Para destruir todos los enemigos de la pantalla.

-<X>. Nos arrebatará todas las cápsulas.

FASE 1 (FLOAT ISLAND AREA)

El escenario, en este nivel, está muy bien conseguido. Nada más empezar, deberemos enfrentarnos a una gigantesca águila asesina, en una escena que se desarrolla en scroll diagonal. A medida que vayamos avanzando, nos daremos cuenta de que sobrevolamos una isla hasta que lleguemos a unos grandes soles, los cuales esquivaremos.

La mejor táctica para eliminar al primer enemigo de importancia es la siguiente; si tenemos los tipos de disparo 1, 2 o 3, haremos que la nave oscile constantemente, y siempre por debajo del monstruo, sin dejar en ningún momento.

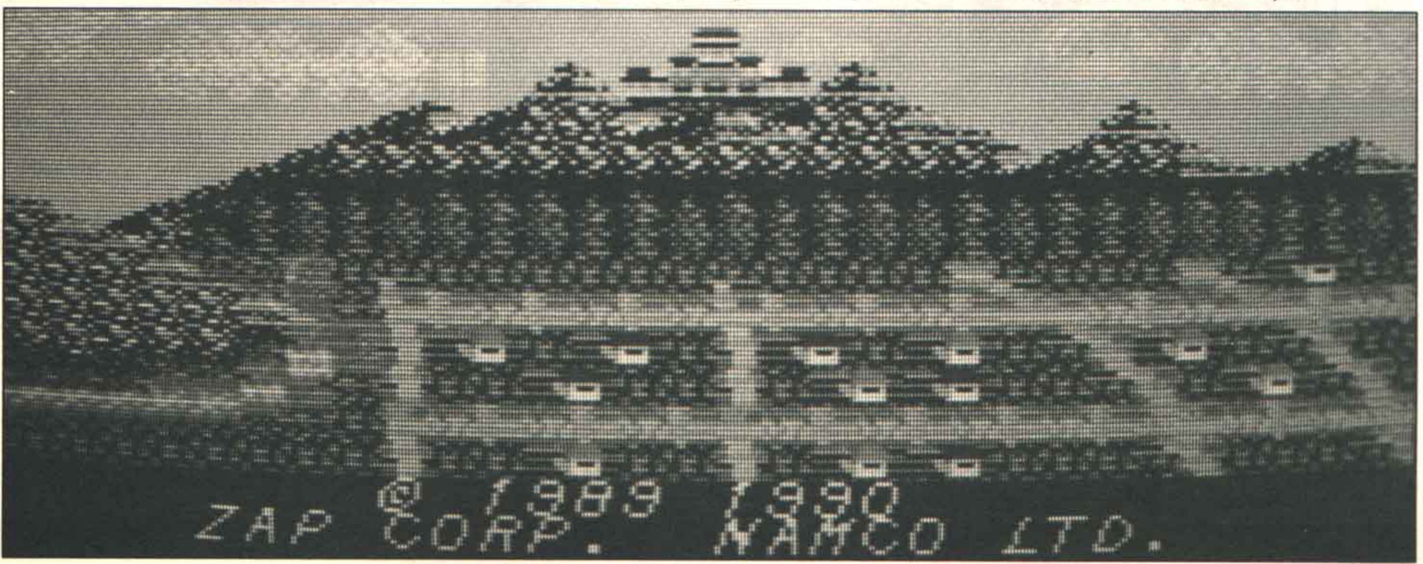
Por otro lado, si tenemos los disparos 4 o 5, lo qe deberemos hacer es atacar verticalmente al gigantesco enemigo. Cuando hayamos acabado con él, el scroll seguirá avanzando y, tras unos reactores, veremos al monstruo final.

Nos situaremos en un rincón de la pantalla, esquivando las balas cuando el enemigos e nos acerque, y disparando sin parar cuando se aleje.

FASE 2 (LAKE AREA)

La sorpresa que nos depara este nivel es la de un súbito cambio en la dirección del scroll, descendiente, con un enemigo bastante peligroso que se lanzará, desde abajo, hacia nosotros. Con reflejos rápidos y un poco de astucia, no será excesivamente difícil el superar esta prueba.

Los enemigos más importantes, antes del final, serán dos enormes peces, que destruiremos situándonos en el lado derecho de la pantalla y disparando constantemente hacia abajo.



(Taladrar por los puntos en negro)

Tras ellos, nos enfrentaremos al monstruo final, un cangrejo, cuyo punto débil está justo entre los ojos.

FASE 3 (MOUNTAIN AREA)

Este nivel se desarrolla en una montaña, y nos someteremos a la difícil prueba de esquivar una tormenta de meteoritos. Lo más aconsejable, será poner en marcha el escudo protector.

Un poco más arriba veremos un monstruo-robot de un tamaño más que considerable, rodeado de esferas que dan vueltas a su alrededor. La táctica consiste en situarse al final de la pantalla, en el lado izquierdo, y movernos de arriba a abajo disparando sin parar.

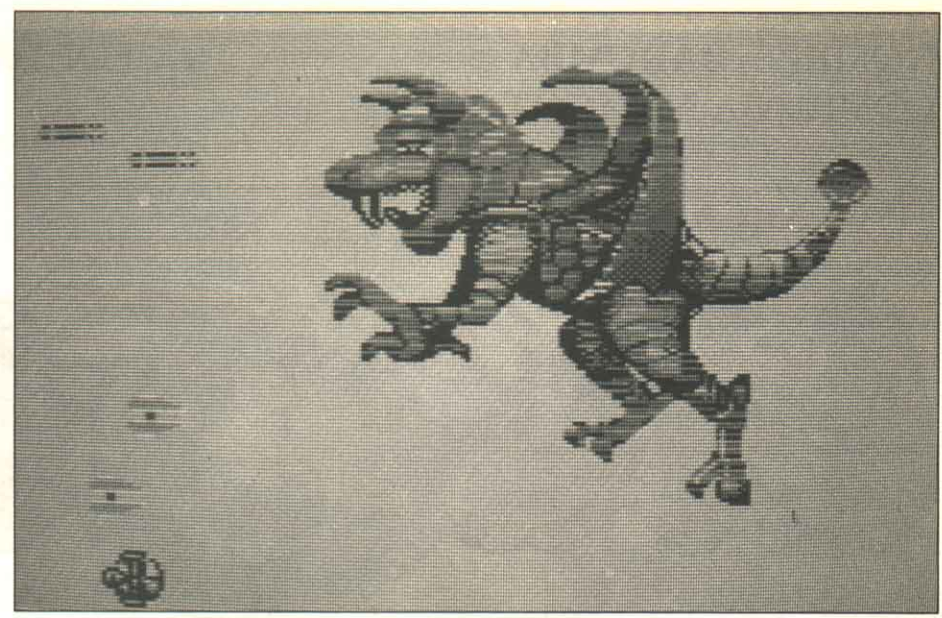
El enemigo final es un caballo inmóvil, pero rodeado de trampas peligrosas.

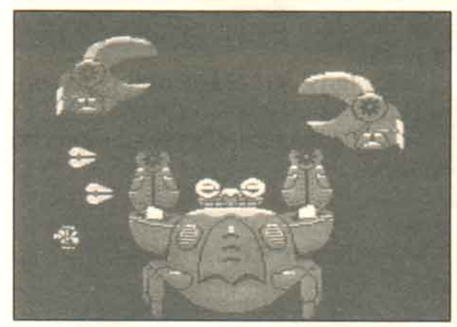
FASE 4 (FOREST AREA)

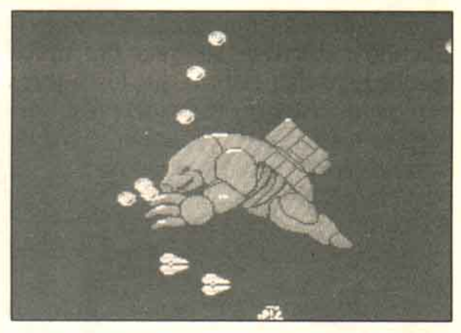
La nave sobrevolará, en esta ocasión, un denso bosque habitado por arañas gigantes cuyo principal objetivo es destruirnos, no siendo excesivamente difíciles de eliminar. El monstruo final tiene la característica de reproducirse constantemente.

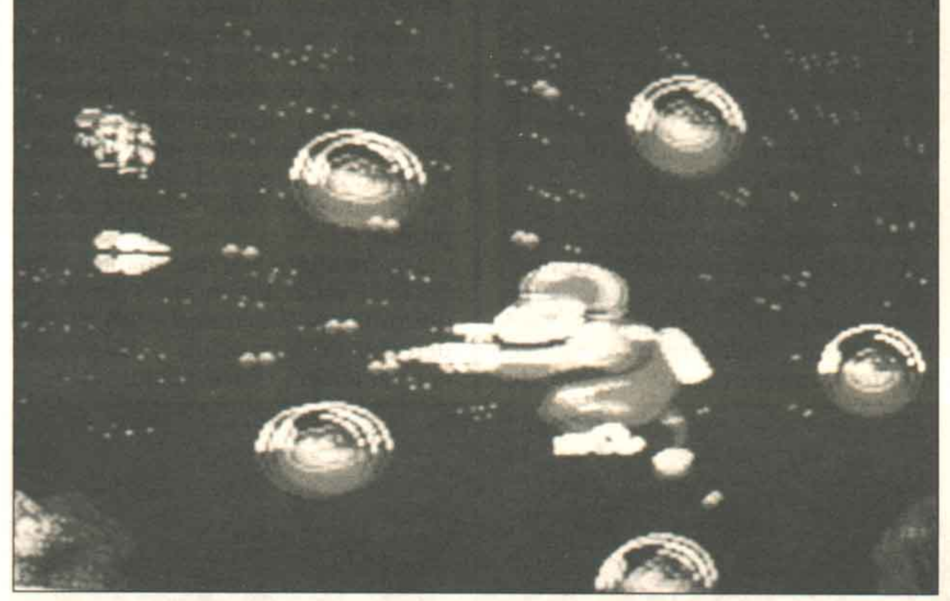
FASE 5 (FORTRESS AREA)

Se trata de una imitación de la escena final de «La Guerra de las Galaxias». Además del tipo de monstruo, más o menos molesto, que nos encontramos habitualmente, deberemos sortear una peligrosas compuertas que se abren y se cierran con mucha rapidez.







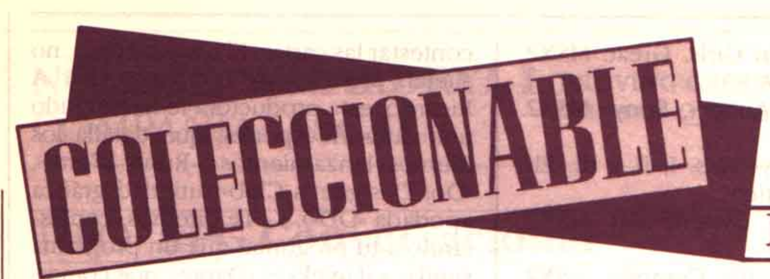


El enemigo final está formado por tres partes físicas; tendremos que disparar a las rodillas para destruir las piernas y a las manos para acabar con el cuerpo. La cabeza tendrá que ser destruida con insistencia y paciencia.

UN JUEGO, ANTE TODO, ENTRETENIDO

A pesar de tratarse de un juego desarrollado para la primera generación de la norma japonesa, tanto los gráficos como el sonido son símplemente excelentes. Y no se ha dejado de lado, ni muchísimo menos, la jugabilidad; llevábamos mucho tiempo sin ver programas tan entretenidos como este. ¿Qué más se puede pedir?

VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:				→		
Color:				→		
Adicción:					→	
Rapidez:				→		
Sonido:					→	
FX:				→		
Presentación:				→		
Originalidad:			→			
GLOBAL:					→	



Por J.M. Montané y R. Casillas

MANZOKUSHITA (SATISFECHO) ENTREGA 23

No podemos evitarlo; nos sentimos muy satisfechos -después de 23 números del Coleccionable-, de la fabulosa respuesta de nuestros lectores. Una cosa más; con esta entrega, Ramón y Jesús cumplen un año al frente de esta sección.

Y es que no paramos; tras el concurso del FM PAC, os proponemos otro, también bajo el patrocinio de LASP. El premio, en esta ocasión, será un juego recientemente aparecido en Japón -quizás «Solid Snake, o «SD Snatcher»... -. Pero tendréis que hacer algo muy duro para ganároslo: encontrar los diez mejores trucos para juegos nipones -como frases secretas, localizar las B. G. M., los menús escondidos... -. También hay una categoría alternativa, la de aquéllos que hayan conseguido terminar «Rune Worth», «Shalom» o «Dragon Slayer VI», aunque el premio será el mismo.

Los trucos, y las soluciones, deben ser inéditos, y podéis estar seguros de que vamos a verificarlos TODOS. Seleccionaremos al ganador, teniendo en cuenta, particularmente, lo dificultoso de su descubrimiento.

El ganador se dará a conocer en la revista correspondiente al mes de noviembre. Debéis remitir vuestras cartas a:

Revista MSX Club
-Sección Coleccionable
MANHATTAN TRANSFER, S. A.
C/ Portolá, 10-12
08023 Barcelona

Las cartas que no especifiquen en el sobre la sección a la que van dirigidas, quedarán automáticamente descalificadas.

DISC STATION 21

Vamos con el comentario habitual sobre esta revista japonesa en formato diskette. En el disco A, la firma Namcot nos presenta una corta demo de una de sus últimas producciones, «F1 Memories in Front of the Highway», en la cual únicamente podréis acceder a uno de sus menús. El programa incorpora FM, y no es especialmente impresionante, sus gráficos no son nada del otro mundo, pero en conjunto resulta bastante simpático.

Momonoki House, por su parte, edita «Mirror Maze», perteneciente al «Peach Up» número 8. Se trata de una demo no jugable en la cual el protagonista se desplaza por un laberinto lleno de espejos. Se incluye sonido en FM; por el precio de 3800 yens, es una oferta más que interesante.

Nihon-Telenet (Reno), comercializa «Columns», un juego que Sega editó hace un tiempo para las máquinas de salón, y que ahora ha sido versionado para MSX. Es un programa parecido, estructuralmente, a «Tetris», aunque su desarrollo es ligeramente distinto. Unicamente podremos elegir una opción en esta demo, la «easy», y conseguir un máximo de cien puntos; el juego original permite lograr puntuaciones millonarias.

MSX Magazine y MSX Fan editan programas en basic e información en kanji.



En el disco B nos encontraremos con un contenido más que tradicional, es decir, información en japonés, lo cual es bastante decepcionante si tenemos en cuenta el esfuerzo realizado en el número 20. Pero tenemos que tomar en consideración que se trataba de un número especial.

DIRECCIONES

Este mes, os facilitamos las señas de la primera productora que se ha atrevido a comercializar un juego para MSX Turbo-R. Han sido también los creadores de «Burai» y «Manhattan Requiem».

RIVER HILL SOFT
TENJIN SILVER BUILDING 7F
1-1-10 MAIZURU,
CHOU-KU, FUKUOKA-SHI
FUKUOKA-KEN C. P. 810
JAPAN

Por otra parte, también os facilitamos la dirección de un distribuidor que, a priori, parece ofrecer los mismos servicios que Robin Van Hoegen; pero no os aseguramos que sea tan formal.

Escribidle en inglés para cercioraros de ello.

GAME YVENTCHI
SHIMIZUCHO
3-344, HIROHATAKU
HIMETISHI
HYOGO-KEN T671-11
JAPAN

TRUCOS

Si queréis conseguir todas las tarjetas en «Metal Gear I», debéis pulsar <F1>, teclear <HIRAKE>, presionar <SPACE>, y escribir <GOMA>. Después, otra vez <F1> y tendréis todas las tarjetas al principio del juego.

En el número 71 os contamos un truco, también para «Metal Gear I», pero se deslizó un error en su impresión. Deberemos pulsar <F1>, teclear <DS>, presionar <SPACE> y <4>; finalmente <F1>. Conseguiréis un rango de mayor importancia cada vez que lo hagáis y recordad que no debéis pulsar nunca <RETURN>, ya que de lo contrario, el truco no funcionará correctamente.

NOVEDADES DEL JAPON

-«Tir-nan-nog». System Soft. MSX2. 2DD. RPG

-«Peach Up» vols. 8 y 9. Momonoki House. MSX2. 2DD. Revista

-«Disk Station» vols. 22 y 23. Compile. MSX2. 2DD. Revista

-«Rogue Alliance». Star Craft. MSX2. 2DD. RPG

-«F15 Strike Eagle». System Soft. MSX2. 2DD. Simulador

-«Psy-o-blade». T&E Soft. MSX2. 2DD

-«Dreamy Alien Girls. Great. MSX2. 2DD. Erótico

-«Raku Raku Anime». Sony. MSX2. 2DD. Utilidad

-«Punky Punky» vols. I, II y III. Elf. MSX2. 2DD. Erótico

-«Robo Crush». System Soft. MSX2. 2DD. Simulador

-«Rune Master III». Compile. MSX2. 2DD. Juego de mesa

-«Craze». Heart Soft. MSX1-2. 2DD. Espacial

-«Baby in the World» (usa-jong). Compile. MSX2. 2DD. Juego de mesa

-«Crescent Moon». Alice Soft. MSX2. 2DD. Erótico

-«Kubikiri». Bit2. MSX2. 2DD. RPG/ Conversacional

RINCON DE MARTOS

Nuestro buen amigo Martos ha descubierto algo sensacional en «Xak II»; ni nás ni menos que el menú secreto que el propio programador del juego creó para su uso personal.

Para tener acceso al menú, haremos lo siguiente; una vez el juego se haya inicializado, pulsaremos la tecla <ESC> (pausa) y a continuación escribiremos <MIYUKI>, presionaremos <SELECT> y escribiremos <XAK2>. En total son once las teclas que pulsaremos; si nos olvidamos aunque sólo sea de una, el truco no funcionará.

De esta forma podremos cambiar, a nuestro gusto, parámetros como el nivel del personaje, su energía, la cantidad de dinero, activar su invulnerabilidad, llenar la vida al máximo u oir los efectos de sonido -no las melodías de fondo, ¡lástima!- e incluso conocer datos internos del funcionamiento del programa.

A partir de ahora, imaginaros lo que podéis llegar a conseguir con ello, imaginaros...

DISC DIGITS

Como sois muchos los que nos habéis interesado por el fanzine francés «Disc Digits», os facilitamos su dirección:

Mr. Légon
96C Rue Phillippe
de Lassalle 69004
Lyon
FRANCE

Su precio es de 43 francos, unas 860 pesetas aproximadamente, en formato disco de doble cara (2DD). Para los de simple cara (1DD) -unidades de disco de 360k-, el precio es de 51 francos, unas 1020 pesetas, pero disponen de dos diskettes.

CORREO

-Ricardo Martín (Zamora), escribió a la firma T&E Soft, la única que suele contestar las cartas. El resto de ellas, no suelen preocuparse tanto por ello. A Ricardo, esta productora le ha remitido una carta en japonés, que detalla los últimos lanzamientos -«Rune Worth», «Dot Designer's Club» (utilidad gráfica apodada «DD»)... - Te diremos, contestando a tu pregunta, que un programa similar a «Lüvek» es «Dante», que comercializa MSX Magazine.

-David Marín Rodríguez (Barcelona), nos pregunta sobre la dirección de Konami. No tenemos más remedio que insistir, nuevamente, en que fue publicada en el número 57 de MSX Club. Quiere conocer detalles del «Hydlide II»; no podemos descubrirte nada sobre él, pero te recordamos que la tercera parte fue comentada extensamente en MSX Club; intenta establecer paralelismos.

-Antonio Cubelos Marques (León), es un gran aficionado al «Nemesis III», pero tiene un problema que ya solucionamos en el número 69.

-Juan Antonio Quevedo Vizcaíno (Las Palmas de Gran Canaria), nos ha remitido unos pokes con que simular un cartucho de Konami sin tenerlo introducido en el ordenador. El truco fue publicado hace más de un año, pero gracias de todas formas.

-Manuel López (Almería), nos pide la dirección del fanzine «Disc Digits». Como habrás podido ver, la hemos publicado en este mismo número.

-Oscar Daniel Sajo González (Granada), nos hace un montón de sugerencias; la inclusión de un Top 10 de juegos en la sección Bit-Bit, la publicación de listados más cortos... puedes ver, querido Oscar, que ambas cosas son ya realidad, aunque el top 10 está incluído en Monitor al Día. Por lo demás, gracias por tus alabanzas.

-Tomás Redondo Gómez (Madrid), nos ha remitido un precioso dibujo que por desgracia no podemos reproducir por haber sido hecho a lápiz. Pero si nos lo envías a tinta, Tomás, te lo publicaremos; nos ha parecido una ilustración muy graciosa y creemos que tienes mucho futuro.

-Nino Bennett (Madrid), acaba de incorporarse a la norma japonesa y quiere saber muchas cosas; direcciones, cómo conseguir juegos... todo ello ha sido publicado ya en las sucesivas entregas del Coleccionable. Consíguelas.

-Paraisoft (Sevilla), es el seudónimo de un usuario que nos facilitó, en su día, unas traducciones que publicamos en el número de Julio-Agosto. Su intención era la de colaborar con nosotros para que todos los usuarios del sistema dispusieran de una información más veraz... pero nunca más se supo. ¡A que esperas, Paraisoft!

Escríbenos ya.

NOMBRE: **WIZARDRYL I** (PROVING GROUNDS OF THE MAD OVER LORD)
COMPAÑIA: **ASC II**

FORMATO: **1 diskettes**
MSX: **2**

TIPO: **RPG Conversacional**

«Wizardry1 I» es uno de los lanzamientos más importantes de ASCII, una firma vinculada al MSX desde sus inicios; sus creativos han dado forma a maravillas como el chip R800 de 16 bits para los ordenadores Turbo-R, la revista MSX Magazine y a juegos como «Dante» y «Super Zelixer».

Por otra parte, la saga «Wizardryl» tiene su origen en una serie televisiva japonesa, que ha conocido también una adaptación en cómic y otra novelizada.

El juego posee una estructura laberíntica, conjugada con pequeñas secuencias conversacionales. Por fortuna, existe la opción de que los textos aparezcan en inglés; de lo contrario, sería prácticamente imposible descifrar la gran cantidad de kanjis utilizados.

INICIALIZACION

Al introducir el disco en la unidad, veremos una espectacular secuencia de presentación, en la cual los distintos enemigos a que posteriormente deberemos enfrentarnos hacen su aparición.

En la parte inferior de la pantalla distinguiremos un menú formado por dos opciones; <M> nos permitirá grabar una partida anterior, mientras que mediante <S> podremos crear el grupo de personajes con el que vamos a jugar, lo que se denomina «Party». A partir de ahí, podremos seleccionar el idioma en el que queremos que aparezcan los textos en pantalla.

CREACION DEL «PARTY»

Como íbamos diciendo, el «Party» -o grupo de personajes protagonistas- está formado, en este caso, por un máximo de seis miembros.

Para elegirles, tendremos en cuenta una serie de características propias de cada uno de ellos, que vienen dadas por su complexión física o la raza a que pertenecen.

Primeramente, nos desplazaremos hasta «Edge of Town» (linde del pueblo), y luego seleccionaremos «Training» (entrenamiento). Tras ello, se nos pedirá que introduzcamos el nombre del personaje y un «password» con el que protegeremos a los demás de los ladrones (en caso de que la partida se desarrolle entre varios jugadores).

Después, deberemos determinar su raza:

-«Human» (Humano). Los humanos desempeñan eficazmente todo tipo de acciones, pero destacan -a la larga- particularmente como guerreros.

-«Elf» (Elfo). Los elfos obtienen todo tipo de poderes ventajosos a través de la magia; por ello son estupendos magos, aunque también clérigos y obispos.

-«Dwarf» (Enano). Los enanos son educados como guerreros desde una edad muy temprana, y poseen una increíble constitución física, muy superior a todas las demás razas.

-«Gnome» (Gnomo). Los gnomos son seres con unas aptitudes mágicas incluso superiores a las de los elfos-pero son malos guerreros.

-«Hobbit» (Hobbit). Muy diestros y ágiles. Son ladrones por naturaleza.

Tras la raza, seleccionaremos su alineamiento (alignement), que podrá ser:

-«Good» - bueno.
-«Neutral» - neutral.
-«Evil» - demoníaco, malo.

Una vez hayamos concluido este proceso, se nos mostrará una ventana con sus aptitudes naturales, así como unos puntos de bonificación que variarán aleatoriamente en cada selección. Así pues, deberemos -con los cursores y <RETURN>-, adaptar los extras al tipo de personaje.

Para aclararlo un poco más; si tu personaje quiere ser -por ejemplo- un ladrón, elegiremos primero su raza (con preferencia Hobbit), luego su alineamiento y quedará establecida su tabla de características. Deberemos entonces fijarnos en «agility», ya que será la referencia primordial a la hora de crear un ladrón, y deberemos asignarle una valoración superior a once.

Una vez hayamos repartido los puntos restantes entre las demás características propias, pulsaremos <ESC> para salir del menú. Recuerda que aunque tu personaje no sea un guerrero, no debes dejar sus puntos de fuerza muy bajos, ya que puede verse inmerso en una situación violenta cuando sus compañeros hayan fenecido.

EL MEJOR «PARTY»

Lo que viene a continuación, es la relación de los personajes que conformarán el grupo ideal:

1- «Dwarf». Fighter.
2- «Human». Fighter.
3- «Elf». Priest.
4- «Elf». Bishop.
5- «Hobbit». Thief.
6- «Gnome». Mage.

Todos ellos deben ser elegidos en este mismo orden, ya que los tres primeros son los únicos que en el trancurso de un combate están expuestos a los enemigos. Los otros tres no pueden atacar cuerpo a cuerpo, aunque pueden conjurar hechizos o utilizar objetos.

EL DESARROLLO DEL JUEGO

Para empezar a jugar, debéis dirigiros a «Edge of Town» y entrar en «Maze» (laberinto). Pero, atención, es importante que primero os paséis por la armeria («Boltac's Trading Post») y compréis algo a vuestros personajes.

Esta es una lista de la práctica totalidad de casi todos los «Items» del juego, con su utilidad y función:

-Long Sword (espada larga)	arma	25
-Short Sword (espada corta)	arma	15
-Anointed Mace (maza consagrada) ● (clérigos)	arma	30



(Taladrar por los puntos en negro)

-Anointed Flail
(mayal consagrado)
(clérigos) arma 150
-Staff (bastón) arma 10
-Dagger (daga) arma 5
-Small Shield
(escudo pequeño) escudo 20
-Large Shield
(escudo grande) escudo 40
-Ropes
(túnica) armadura 15
-Leather Armour
(armadura de cuero) armadura 50
-Chain Mail
(cota de malla) armadura 90
-Breast Plate
(coraza-pecho) armadura 200
-Plate Mail
(coraza-cuerpo entero)
armadura 750
-Helm (Yelmo) yelmo 100
-Potion of DIOS pócima 500
-Potion of LATUMOFIS pócima 300
-Long Sword +1
(espada larga +1) arma 10000
-Short Sword +1
(espada corta +1) arma 15000
-Mace +1 (maza +1)
(clérigos) arma 12500
-Staff of MOGREF
(magos/clérigos/
obispos) vara mágica 3000
-Scroll of KATINO
(magos/clérigos/
obispos) pergamino 500
-Leather +1
(armadura
de cuero +1) armadura 1500
-Chain Mail +1
(cota de malla +1) armadura 1500
-Plate Mail +1
(coraza +1) armadura 1500
-Shield +1 (escudo +1) escudo 1500
-Breast Plate +1
(arm. cuerpo
entero +1) armadura 1500
-Scroll of BADIOS
(m/c/o) pergamino 500
-Scroll of Halito
(m/c/o) pergamino 500
-Staff +2 (bastón +2) arma 2500
-Shield -1
(escudo maldito -1) escudo 1500
-Amulet of Jewels
(amuleto
de joyas) misceláneo 5000
-Potion of SOPIC poción 1500
-Long Sword +2
(espada larga +2) arma 4000
-Short Sword +2
(espada corta +) arma 4000
-Mace +2 (maze +2) arma 4000
-Scroll
of Lomilwa pergamino 2500
-Scroll
of DILTO pergamino 2500
-Gloves of Copper
(guantes de cobre) guantes 6000
-Chain +2
(cota de
malla +2) armadura 6000
-Chain +2 (E)
(cota +2 maldita)
-sólo «Evil» armadura 8000
-Chain +2 (N)
(cota +2 maldita)
-sólo «Neutral» armadura 8000
-Dagger
of Speed arma 30000
-Blue Ribbon misceláneo 30000
-Leather +2
(cuero +2) armadura 6000
-Ring
of PORFIC anillo 10000
-Helm +1 (yelmo +1) yelmo 3000
-Shield -2 (escudo -2) escudo 8000
-Key of Silver
(llave
de plata) misceláneo 300000
-Slayer
of Dragons arma 10000
-Statue of Bear
(estatua
del oso) misceláneo 300000
-Statue of Frog
(estatua
de la rana) misceláneo 300000
-Key of Gold
(llave de oro) misceláneo 300000
-Blade Cusinart' arma ??

Al principio, para equiparlos, no tendréis mucho dinero, por lo que mejor será comprar espadas largas y armaduras fuertes para los 3 primeros, gastando así todo el dinero y dejano a los otros sin ningun «item».

ENTRANDO EN EL LABERINTO

Al entrar en el laberinto, os encontraréis con un menú, formado por cuatro opciones; «Inspeccionar», «Reordenar», «Equipar» y «Salir».

Seleccionaréis la tercera opción y equiparéis entonces a vuestros personajes con las armas u objetos que hayan comprado anteriormente. Deberéis tener en cuenta que cada tipo de personaje solo puede llevar ciertos objetos. Otros estarán restringidos por su clase, según la siguiente relación:

-«Mages»:
Armas: Staffs y Daggers.
Armaduras: Ropes.
Guantes: Ninguno.
Escudos: Ninguno.
Yelmos: Ninguno.
Misceláneos: Todos.

-«Thiefs»:
Armas: Staffs, Daggers, Espadas Cortas.
Armaduras: Ropes, Leather.
Guantes: Ninguno.
Escudos: Shields.
Yelmos: Ninguno.
Misceláneos: Todos menos Scrolls (pergaminos) o importantes.

-«Priests»:
Armas: Contundentes (mazas...) no de filo (espadas...)
Armaduras: Ropes, Leather, Plate Mail.
Guantes: Ninguno.
Escudos: Todos.
Yelmos: Ninguno.
Misceláneos: Todos menos Scrolls (algunos).

-«Fighters»:
Armas: Todas.
Armaduras: Todas.
Guantes: Todos.
Escudos: Todos.
Yelmos: Todos.
Misceláneos: Pócimas, Anillos, Staffs mágicos.

-«Bishops»:
Término medio entre «Priest» y «Mage». Es común el poder de identificar objetos.

VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:	→	→				
Color:	→					
Adicción:	→	→	→	→		
Rapidez:	→	→	→			
Sonido:	→					
FX:	→	→	→	→		
Presentación:	→	→	→	→		
Originalidad:	→	→	→			
GLOBAL:	→	→				

NOMBRE: **ARCUS II (THE SILENT SYMPHONY)**
COMPAÑIA: **WOLF TEAM**

FORMATO: **4 diskettes**
MSX: **2-FM mono**

TIPO: **RPG**

El Reino de Arcusas era rico, próspero y rodeado por todo tipo de maravillas naturales. Esta mágica prosperidad fue concedida al lugar, diez años atrás, gracias a seis bravos guerreros... como vimos en la primera parte del juego.

Los seis personajes fueron:

Jeda - Knight - Chad, Elin - Combat - Gushuena, Tron - Robbert - Tir, Dianna - Saint - Fireira, Vido - Sorcerer - Shia y el juglar, Picto - Aneciosp:yont...

La diferencia principal entre el «Arcus» original y su secuela, es que el primero era conversacional, género que no abarca el segundo.

El primero de los 4 diskettes que forman el programa está destinado a una increíblemente bella secuencia gráfica, que nos narra -de forma resumida- los hechos acontecidos en la primera parte.



TECLAS DE CONTROL

-Cursores. Movimiento de los personajes.

-<RETURN>. Tabla de menús: status, magia, cargar y grabar partida.

EL JUEGO

Uno de los personajes del pueblo en el que aparecemos nos proporcionará un aliado cuando hablemos con él, después de introducir -por este orden- los discos 4 y 2.

Tras conseguir a este personaje y haber hablado con todos los habitantes del lugar, observaremos que existen dos salidas. La del extremo inferior derecho nos llevará a un bosque; una vez lo hayamos atravesado, alguien secuestrará a nuestro compañero. No podremos hacer nada, símplemente permaneceremos pegados a los árboles, y por arte de magia, iremos a parar a un nuevo lugar.

Allí hablaremos con un personaje y nos dirigiremos hasta un enorme árbol. Una vez en su interior, el ordenador nos pedirá la inserción del disco 4, con lo que contemplaremos una secuencia gráfica más que impactante. En esta nueva fase, conseguiremos tener a una nueva y eficaz compañera.

Volveremos al poblado de origen y saldremos por la segunda salida, que nos llevará a un mapa gracias al cual podremos desplazarnos a otros cuatro mundos.

Seleccionaremos la ciudad amurallada, hablaremos con todos sus habitantes y entraremos en todas las casas; gracias a ello recuperaremos nuestras energías a cambio de dinero.



Luego, el nuevo personaje desaparecerá en un sala donde hay un grupo de chicas bailando; iremos hacia una salida que posee el pueblo y apareceremos delante de una gran puerta que no podremos cruzar.

Retrocederemos hasta el mapa y elegiremos otra ciudad para seguir investigando. Tras inspeccionar el poblado, atravesaremos un puente de gran tamaño que nos llevará al puerto, en el que hablaremos con todos los personajes.

A partir de ahí, volveremos al punto de partida y al mapa, en el que seleccio-

(Taladrar por los puntos en negro)

naremos un nuevo mundo, repleto de enemigos que deberemos eliminar. Tendremos que acceder, de todas formas, a otro más en el que contaremos con un nuevo personaje; tendremos a tres en total.

Seguiremos andando y llegaremos a un templo donde no nos dejarán pasar -por el momento-, con lo que saldremos de la isla e iremos a otro mundo desde el mapa; un mundo en el que un gigantesco árbol nos hablará. Después, volveremos al primer mundo para investigar.

Nos introduciremos en el bosque del primer poblado, con lo que perderemos a dos de los personajes. Luego, repetiremos la operación de ir recorriendo mundos con el fin de conseguir una solución para el conflicto.

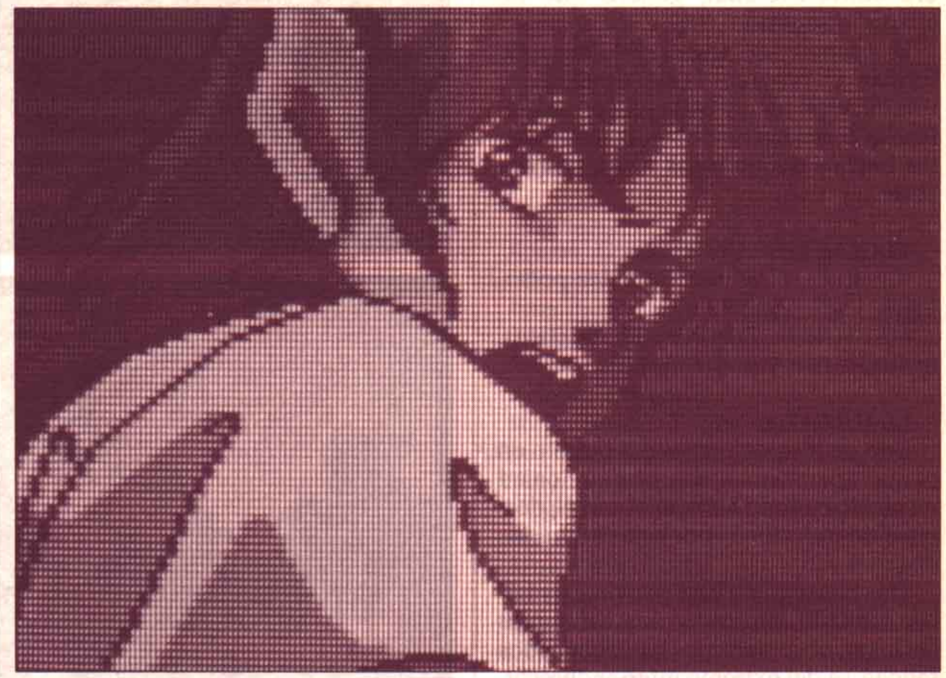
Regresaremos a la ciudad amurallada y hablaremos con los guardianes de la gran puerta. Uno de ellos nos hará una pregunta, a la que responderemos <YES> («Sí»), con lo que los soldados empezarán a mover las lanzas en señal de victoria.

Iremos a la isla de los piratas, y después a la de los monstruos, donde se localiza una pantalla secreta -en el extremo izquierdo-, veremos un templo. Entraremos en él sin ningún problema y llegaremos hasta un interminable laberinto... con un punto de máximo interés, detrás de la pared de una sala en la que se nos revela un mensaje.

Gracias a eso, iremos a parar a un nuevo laberinto en el que buscaremos un ídolo, que nos transportará a un lugar sin salida en el que habita una águila. En una demo gráfica veremos como conseguimos arrancar de su cuello una enorme espada, con lo que de su boca surge una gran cantidad de agua, que llena el lago de los duendes del bosque del primer mundo.

Uno de los personajes no podrá ayudar a sus compañeros con magia, y no podrá pasar la aldea de los duendes, con lo que tendremos que recuperarle en el primer mundo... aunque esto ya os lo contaremos con mayor detalle próximamente, en lo que será la segunda parte de esta ficha.





UN INTERESANTE JUEGO

Los gráficos, a pesar de la calidad formal del programa, nos están muy bien definidos -aunque las secuencias de animación no están nada mal.

Otra de sus características, quizás la más destacable, es que no se trata de un RPG excesivamente complicado. De hecho, un usuario medio podrá adentrarse en su mundo con relativa rapidez, lo que le convierte en un programa de máximo interés.

VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:			X			
Color:				X		
Adicción:						X
Rapidez:				X		
Sonido:					X	
FX:					X	
Presentación:					X	
Originalidad:					X	
GLOBAL:				X		

NOMBRE: **FRAY-XAK EPILOGUE (GAI-DEN)** FORMATO: **4 diskettes**
COMPAÑIA: **MICRO CABIN** MSX: **2 y Turbo-R con FM**

TIPO: **ARCADE/AVENTURA**

"Fray" es uno de los programas más completos y excitantes de cuantos hemos tenido el placer de ver en los últimos años. Probablemente, esta pueda parecer una sentencia asolutamente excesiva... y no lo es. Precisamente, eso es lo ma-ra-vi-llo-so.

La exhibición gráfica que precede al juego en sí, al igual que su banda sonora, son excelentes.

TECLAS DE CONTROL

-<X>: Salto.

-<C>: Disparo. Si la dejamos presionada varios segundos, observaremos que la potencia del disparo irá aumentando de forma considerable.

-<SPACE>: Para utilizar algunos "items", poderes especiales y teletransportador. Los demás son alimentos que se utilizan de forma automática, siempre los tenemos seleccionados.

-<SHIFT>: Menú de controles. Tendremos acceso a cuatro opciones; la primera de ellas es la de selección de "items', la segunda está relacionada con las armas y los escudos, la tercera nos permite alterar la velocidad del juego y con la cuarta obtendremos energía manualmente.

-<CURSORES>: Movimiento del personaje.

EL JUEGO

El personaje principal del programa es una joven, a la que manejaremos desde un principio. Tras hablar con un anciano, iremos hacia arriba. Luego, a la casa que está situada en el extremo superior izquierdo; una vez en su interior charlaremos con una mujer y luego con otras personas que veremos por el poblado.

Nos marcharemos del lugar y mientras eliminamos a unos molestos enemigos, tomaremos el camino ascendente. Gracias a eso, conseguiremos un elevado índice de "Gold", con el que luego podremos comprar mejores armas, alimentos, poderes...

Al poco tiempo veremos un nuevo poblado, donde tendremos que consegui un objeto en una de las casas.

Comprobaremos que las acciones que tenemos que llevar a cabo en cada localidad son muy similares, existiendo en todas ellas un edificio donde conseguir 100 unidades de "Gold".

Una vez hayamos hecho todas las compras en el poblado, encontraremos una puerta custodiada por un soldado quien nos permitirá pasar tras haber hablado con él. Así seguiremos avanzando hasta enfrentarnos con el primer enemigo de importancia, una sacerdotisa.

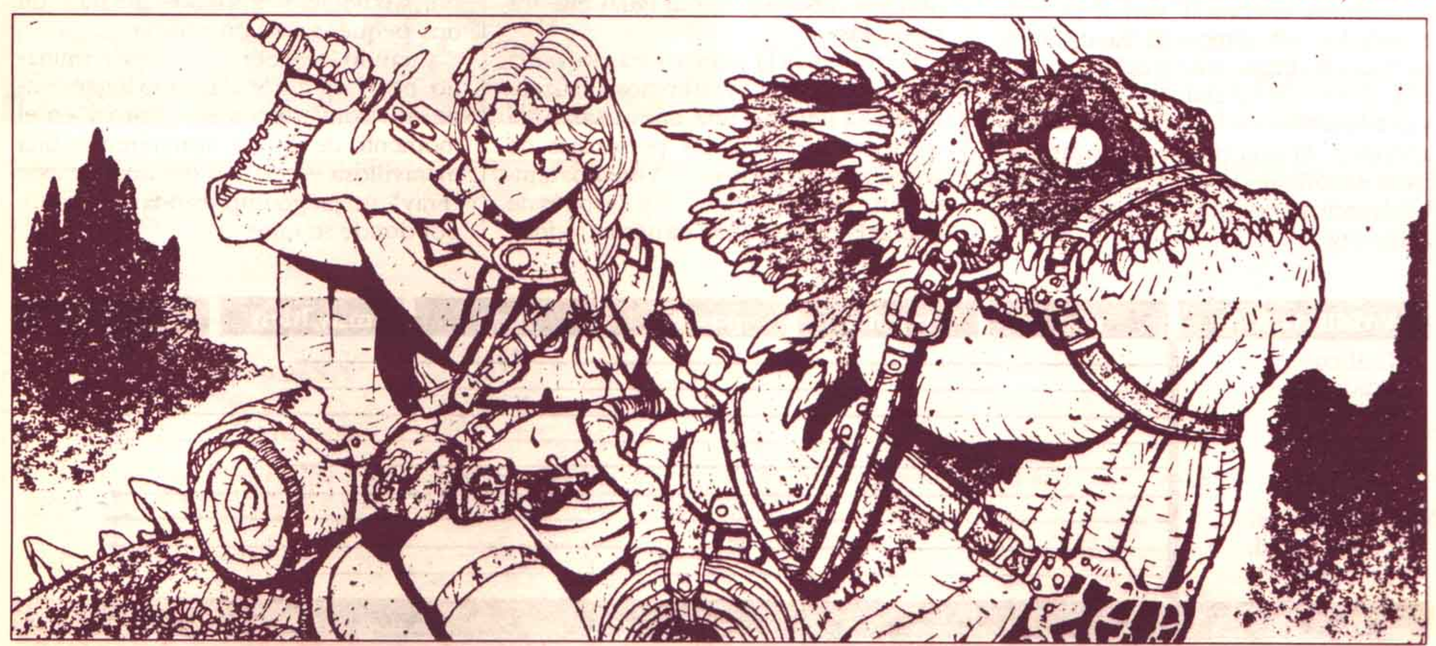
Para acabar con ella deberemos destruir primero a los elementos que le protegen. Una vez lo hayamos conseguido, nos proporcionarán 700 unidades de "Gold" y nos teletransportarán a un nuevo poblado, en el que nos encontraremos primeramente con un hombre; hablaremos con él. Compraremos lo imprescindible y entraremos en una casa situada cerca de los botes, en el puerto.

Allí, hablaremos con un anciano durante un largo espacio de tiempo; este personaje será quien nos conducirá hasta el mar, donde formulará un hechizo que lo secará. De esta forma, podremos cruzarlo con el fin de destruir al monstruo de los mares.

Por el camino, destruiremos a cuantos enemigos nos sea posible, y abriremos el máximo número de cofres, para obtener poderes y alimentos. Una vez luchemos frente a frente con el tremendo monstruo sólo podremos hacer uso de nuestra habilidad; no existe ninguna otra táctica concreta. Cuando le hayamos aniquilado, nos teletransportaremos a otro poblado, en el que charlaremos con una niña y entraremos en la primera casa que veamos.

Hablaremos con la persona que habita en ella, así como con el hombre que veremos nada más salir de la casa. Luego, volveremos a entrar y nos obsequiarán con un objeto azul. Al recibirlo, nos trasladaremos al poblado de la playa y entraremos en la casa del anciano que secó el mar, quien nos proporcionará otro objeto azul más. Si hablamos con él, nos cambiará los dos elementos por una esfera mágica.

Regresaremos y hablaremos con la niña y el hombre una vez más, con lo



(Taladrar por los puntos en negro)

que ambos desaparecerán. Compraremos los objetos que nos sean necesarios y andaremos hacia la parte superior del poblado, hasta encontrar una viejas minas de carbón abandonadas. No haremos uso de las vagonetas para proseguir el viaje, iremos a pie hasta ver al tercer enemigo de importancia. Se trata de un dragón que escupe fuego.

Tras acabar con él, conseguiremos un millar de unidades de "Gold", así como un valiosísimo objeto -las alas doradas. Hablaremos con el mismo hombre y éste se marchará en dirección oeste. Antes de seguirle, haremos acopio de energía y compraremos alimentos.

Encontraremos, desplazándonos hacia la izquierda, una salida y charlaremos una vez más con el hombre. Tras ello, nos convertiremos en un pájaro, con lo que apareceremos volando por el cielo hasta hallar al cuarto monstruo.

Cuando le hayamos destruido, seguiremos volando un corto espacio de tiempo para terminar posándonos en un balcón, con lo que las alas desaparecerán. Al cruzar la puerta, nos preguntarán si deseamos grabar la partida o proseguir. Lo más aconsejable es hacer lo primero, con lo que elegiremos la segunda opción y continuaremos avanzando hasta llegar al quinto monstruo, un árbol maléfico relativamente fácil de destruir.

Tras acabar con él, nos introduciremos en su cuerpo inerte, donde veremos unas escaleras; se nos preguntará nuevamente si queremos grabar la partida, a lo que contestaremos afirmativamente. Avanzaremos hasta llegar a las cloacas, donde cogeremos unas tablas de "wind-surf" y nos deslizaremos por el agua, destruyendo a los enemigos que vayamos encontrando.

Accederemos a un laberinto en el que deberemos encontrar varios poderes especiales, así como una llave, fundamental para llegar al final del juego. Con ella, abriremos las puertas de la prisión y charlaremos con los convictos. Luego, abriremos la otra puerta, avanzaremos hasta encontrar a un anciano con el que hablaremos y nos proporcionará armas, alimentos...



Una vez hecho esto, nos desplazaremos hasta el extremo inferior izquierdo del laberinto. Allí encontraremos unas escaleras, hablaremos con varios hombres; a cambio de nuestro transportador, uno de ellos nos concederá la opción de grabar la partida en curso.

Caminaremos hasta una sala, donde veremos un hombre que hiere de gravedad al que nos acompañaba. Posteriormente, veremos a otro personaje, con un bastón, que nos salvará la vida. Un hombre desaparecerá al igual que los otros dos.

Cruzaremos la puerta y tras salvar la partida en disco, seguiremos avanzando hasta llegar a una nueva sala. Allí reencontraremos a los personajes de antes, pero desmayados. Veremos también tres botellas de elixir y después de grabar la partida otra vez nos introduciremos por la puerta para acabar con el último demonio, que es tan impresionantes como difícil de eliminar. Deberemos tener especial cuidado en no permitir que nos toque con la mano o con sus bombas explosivas, sus rayos o su aguijón.

Una vez hayamos acabado con él, veremos una exquisita secuencia gráfica, para después trasladarnos al poblado en que nos convertimos en pájaro. Como agradecimiento por nuestra labor, sus habitantes nos obsequiarán con una pequeña fiesta nocturna.

Cuando la celebración haya terminado, nos dirijiremos al mismo lugar donde nos convertimos en pájaro y en el momento de cruzar, admiraremos una maravillosa escena; la del final de este "Fray", un juego impresionante se mire por donde se mire.

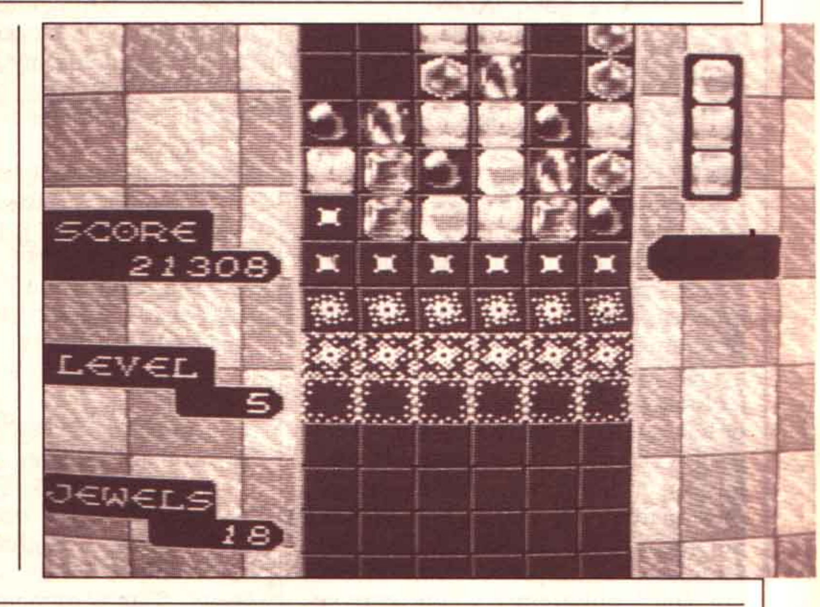
VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:	→	→	→	→	→	
Color:	→	→	→	→	→	
Adicción:	→	→	→	→	→	→
Rapidez:	→	→	→	→	→	→
Sonido:	→	→	→	→	→	
FX:	→	→	→	→	→	→
Presentación:	→	→	→	→	→	→
Originalidad:	→	→	→	→	→	→
GLOBAL:	→	→	→	→	→	



Por J.M. Montané y R. Casillas

SEIRYOKUTEKINA*

(VIVAZ)



Los usuarios de MSX están de enhorabuena; el sistema sigue tan vivaz en Japón como en sus orígenes. Y está ganando, día a día, más importancia, gracias a la aparición de los nuevos juegos para Turbo-R.

Iniciamos esta entrega, como viene siendo habitual, con el consabido comentario de "Disc Station", esta vez en su edición 22. Este número, además de dos diskettes, incluye un single en compact disc con varias melodías japonesas. Se trata de una iniciativa muy encomiable, puesto que el precio no se ve alterado por este motivo; pero la música no corresponde a ningún juego –ya sabéis, a caballo regalado...

En el disco A, Alice Soft nos presenta información sobre su último lanzamiento, "DPS SG", pero no hay gráficos ni sonido.

Además, también podemos disfrutar de una demo de la nueva producción de Nihon-Busan; una nueva versión de "Mah-Jong", con unos muy logrados gráficos. Esta firma japonesa lleva produciendo conversiones de famosos juegos de tablero desde hace varios años, lo que le ha reportado una merecida fama en su país.

Las revistas MSX Magazine y MSX Fan, por su parte, siguen ofreciendo información (en kanji) y programas -confeccionados por lectores- en Basic.

En el disco B, Momonoki House repite con una nueva demo de "Mirror Maze", que aparece también en su "Peach Up vol. VIII". Por lo demás, nos encontramos con una BGV en la cual aparecen unos animales muy curiosos.

El resto de los apartados incluyen información en kanji y otras secciones habituales.

DRAKEN CLUB KOLOMA

Como prometimos en su día, hemos preparado una reseña del fanzine que prepara este club. Pero vayamos por partes; han cambiado de dirección. La nueva es:

DRAKEN CLUB KOLOMA
C/ Fuente Encina 103, 1-3
08924 SANTA COLOMA DE GRAMANET (BARCELONA)

Nuestra opinión sobre el fanzine es, en términos generales, muy buena. La inclusión de artículos como el correspondiente a la solución de "Solid Snake" (primera parte), el comentario de "Fantasm Soldier II", programas de música, diseño gráfico, tablón de anuncios... conforman un sumario de lo más apetecible.

De todas formas, os daremos unos pequeños consejos para que podáis, si cabe, mejorar la calidad de vuestro estupendo fanzine. Cuando confeccionéis un comentario, no forcéis al usuario a leerlo línea a línea, sino a pantalla entera –presionando la barra espaciadora para cambiar de página cuando se crea conveniente–, puesto que el texto llega a marear un poco.

Por otro lado, la parodia sobre otros sistemas de ordenador nos parece excesivamente agresiva. Pensad en que a nosotros no nos haría ninguna gracia que se dijeran estas cosas del MSX. El usuario de la norma japonesa debe ser siempre respetuoso con los demás sistemas; nosotros ya sabemos que somos los mejores (je, je, je).

AGRADECIMIENTOS

–Paraisoft (Sevilla).
–Vicente Espada (Mollet).
–MSX GLOBAL ENGLISH NETWORK-Robin (Matsuzaki).
–Francisco Jesús Martos (Málaga).
–Francisco Martínez (Mollet).
–Xavi Figuera (Sabadell).
–Manuel Martínez (Esplugues).
–Luis Sanz (Zaragoza).
–Francisco Contreras (Sabadell).
–Daniel Pérez (Tenerife).
–Sergio Monclús (Barcelona).
–Xavi Cánovas (Sabadell).
–Pau Soler i Pla (Barcelona).
–Juan Quevedo Vizcaíno (Canarias).
–Carlos Redonnet Sánchez (Barcelona).

DIRECCIONES

Este mes, os ofrecemos dos direcciones. La primera, de la mítica Sony; la segunda de la apasionante revista MSX

(Taladrar por los puntos en negro)

Fan. Cabe destacar que esta publicación es de gran interés para quienes quieran aprender a programar, puesto que incluye una gran cantidad de listados en Basic y código máquina para teclear:

SONY CORPORATION
7-35HITASHINAGAMA
6-CHOME
SHINA GAWA-KU
TOKYO C. P. 141 (JAPAN)

MSX FAN MAGAZINE
TOKUMA-SHOTEN INTERMEDIA K. K.
SHINBASHI 4-10-7 MINATO-KU
TOKYO 105 (JAPAN)

TRUCOS

Os ofrecemos, para empezar, un truco igualmente válido para "Aleste I" y "Feedback". Si pulsamos las teclas <S>, <T> y <SPACE>, durante la demo, podréis escuchas las BGM de estos dos programas.

Más cosas. Para disfrutar de las siete melodías de "Tetris", no tenéis más que pulsar la tecla <SPACE> durante la carga. En el caso de que queramos hacer lo mismo con "Starship Rendez-Vous", presionaremos la tecla de función <F2> durante la demo del disco A. En "Aleste Special", o mejor dicho, "Aleste Epilogue", pulsaremos veinticuatro veces el cursor izquierdo -o el derecho, da lo mismo- durante la demo, para conseguir el mismo resultado. Para escuchar las veintitrés melodías de "XZR II" pulsaremos <F5> durante la demo.

Para terminar, éste es el password final de "Samurai". Lo vais a ver escrito en romanji; simplemente tendréis que buscar los hiraganas correspondientes en la sección "Japonés a Mano" del mes de junio. Todos los passwords en caracteres hiragana o katakana os los ofreceremos de esta forma a partir de ahora, para que vosotros busquéis los signos adecuados. Así, acabaremos con los errores de transcripción y de teclados que no se corresponden entre unos y otros ordenadores. El código es:

RO-A-RA-RO-ME-RI-TE-U-KE

FE DE ERRATAS

Habiéndose registrado algunos errores en la complicada traducción de los nombres de los juegos japonesas, hemos creído oportuno la inclusión de las correciones pertinentes. Los juegos comentados en el Coleccionable que han sufrido de estas equivocaciones son:

–"Aleste Special".
–"Aleste Epilogue".
–"Butaporc".
–"Hunt Hunt Basket".
–"Penantlers" o "Baseball" (Konami).
–"Pennant Race I & II".
–"Ninja Dexter".
–"The Witch Went Down to Earth".
–"Dreamy Alien Girls".
–"Twilight Zone IV".
–"Gurieuno".
–"Griel".
-"Uranai".
–"Konami's Uranai Sensation".
–La saga de Gainax, "Highway Buster", "Cybernetic High-School", "Cybernetic High-School II-Highway Buster!!" y "Cybernetic High-School III-Gun Buster". También tenemos que aclararos que General Products y Gainax son la misma empresa.

NOVEDADES

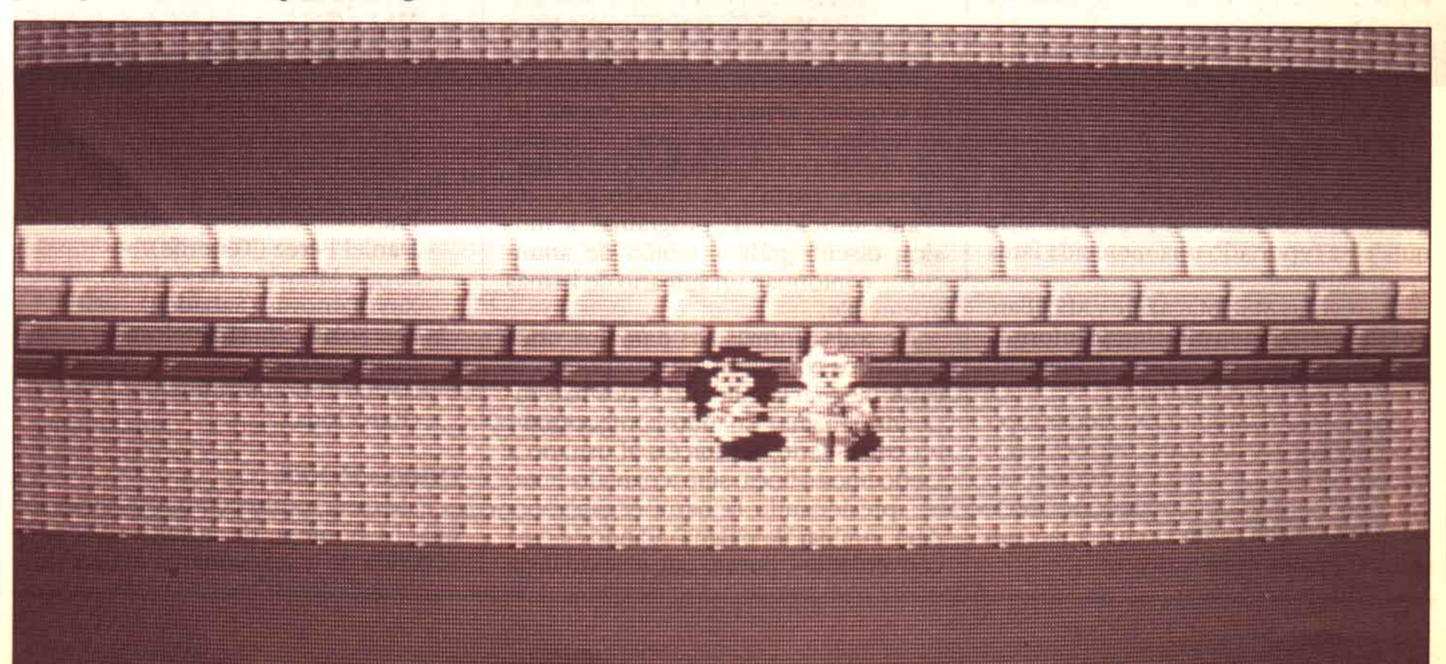
–"Shiking". Scap Trust. MSX2. 2DD. Habilidad.
–"Disc Station 24 y 25". Compile. MSX2. 2DD. Revista.
–"MSX Spring". MSX Magazine. MSX2. 2DD. Deportivo.
–"Dot Designer's Club". T&E Soft. MSX2. 2DD. Utilidad.
–"Artic". Ponyca Nyon. MSX2. Rom. Habilidad.
–"Cosmos Club". Hast. MSX2. 2DD. Erótico.
–"Dome". System Sacom. MSX2. 2DD. Conversacional.
–"Mid Garts". Wolf Team. MSX2+ y MSX2. 2DD. Aventuras.
–"Acni". Humming Brid Soft. MSX2. 2DD. Conversacional.
–"What's Michael?". Micro Cabin. MSX2. 2DD. Conversacional.
–"D. C. Connection". River Hill Soft. MSX2 y MSX2+. 2DD. Conversacional.
–"Xak III". Micro Cabin. MSX2. 2DD. RPG

CORREO

–Juan Antonio Quevedo Vizcaíno (Las Palmas), nos pregunta cómo salir del poblado de "Runeworth". Para cualquier duda sobre este juego, amigo Juan Antonio, revisa la ficha del número 72 de MSX-CLUB. Por cierto, el diskette que nos has enviado no funciona. Intenta enviarnos otra copia de tus digitalizaciones.

–Pau Soler i Pla (Barcelona), nos ha enviado un curioso programa con el que transferir el alfabeto romanji-Helpburn a katakana, de katakana a Romanji-helpburn y de castellano a katakana. Pero el programa no traduce significados, sino que simplemente da el equivalente de cada letra. El problema está en que, por ejemplo, "agua" es "mizu" en japonés, y la traducción del programa nunca será ésta, sino que nos mostrarán símplemente los símbolos correspondientes a las letras que forman la palabra "agua". En japonés, evidentemente, "agua" no significa nada, lo mismo que "mizu" para nosotros.

Aún así, tenemos que reconocer que el programa está muy logrado, y te animamos a que lo perfecciones hasta conseguir el traductor electrónico ideal. Creemos que podría tener, además, un gran interés para los usuarios de MSX.■



NOMBRE: **KUBIKIRI**
COMPAÑIA: **BIT 2**

FORMATO: **diskettes**
MSX: **2 con FM**

TIPO: **Conversacional**

PRECIO: **8800 yens**



"Kubikiri" supone la primera incursión de la compañía Bit2 en el mercado de las aventuras conversacionales; cabe recordar que sus anteriores producciones fueron principalmente arcades y utilidades.

Se trata de un programa muy logrado, pero también muy difícil, por lo que está destinado únicamente a los especialistas en R. P. G. 's conversacionales.

En "Kubikiri" tomamos la personalidad de un samurai que tiene que resolver varios enigmas. El primero, y más importante, la identidad del asesino de su hermano.

TECLAS DE CONTROL

Al cargar el juego y pulsar <SPACE> veremos un menú con dos opciones, <A> y <B>. La primera es jugar con cursores -aunque si disponéis de ratón, con la segunda opción podréis manejar el programa haciendo uso de este periférico. Con los cursores moveremos la flecha para elegir las opciones apropiadas.

Mediante el uso de la tecla <F1> podremos grabar un máximo de cinco partidas en un disco formateado por las dos caras.

EL JUEGO

Al elegir cursores o ratón, accederemos a un menú formado por dos opciones. Con la primera daremos inicio al juego y mediante la segunda podremos cargar partidas grabadas anteriormente.

El programa en sí es conversacional, pero no en el sentido tradicional de la palabra; pertenece a la tendencia marcada por "Shalom". Aunque los textos aparecen en japonés, intentaremos entender estos lo máximo posible haciendo uso (imprescindible) de un diccionario. Por su parte, los gráficos que aparecen en la mitad superior de la pantalla son de una gran calidad, así como las muchas animaciones que podremos ver a lo largo del juego.

Varios laberintos forman parte también del desarrollo, en los cuales deberemos utilizar las indicaciones de "NORTE", "SUR", "ESTE" y "OESTE"'.

En muchas ocasiones deberemos utilizar la misma opción más de una vez, así que no os preocupéis si veis que no

(Taladrar por los puntos en negro)

pasa nada al elegir una de ellas; simplemente, debéis probar otra vez.

ADVERTENCIAS

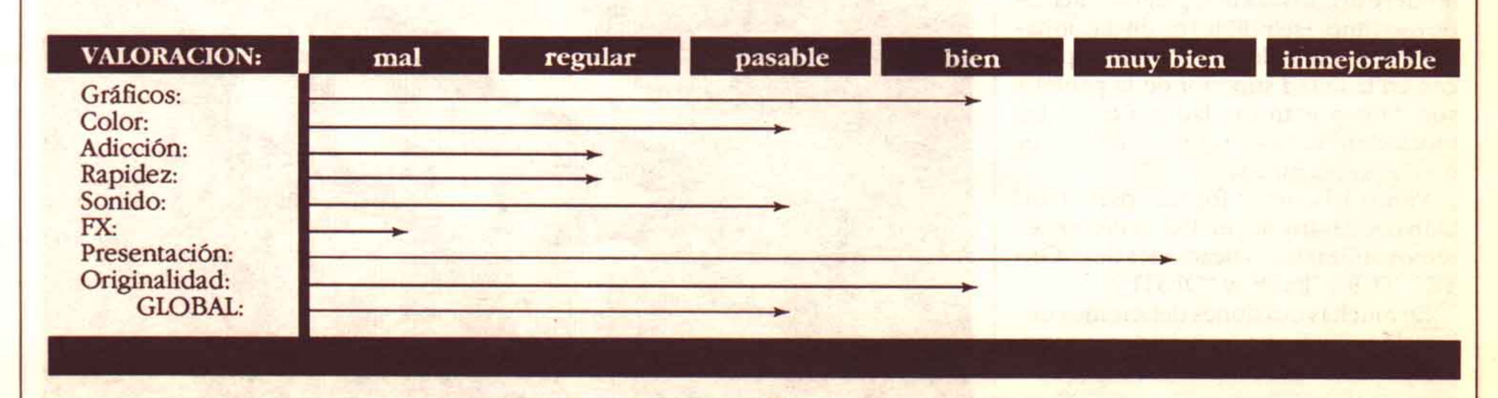
En los menús pueden aparecer un máximo de seis opciones, aunque esta cifra se puede ver doblada al pasar las distintas páginas que hay en cada uno de ellos, pulsando <SPACE> o el botón del ratón.

UN CURIOSO PROGRAMA

La mayor dificultad que nos plantea "Kubikiri" es la búsqueda de la combinación correcta de tres números con la que abrir una caja fuerte, como sucedía en "SD Snatcher"; sin olvidar, claro está, que los laberintos suponen también una gigantesca y peligrosa trampa.

La secuencia final del juego es muy sofisticada y tanto sus gráficos como su música están a la altura de las circunstancias.

En definitiva, "Kubikiri" es un interesante juego que no puede pasar desapercibido.



NOMBRE: **PERFECT (SOKO-BAN)** FORMATO: **1 diskette**
COMPAÑIA: **MICROCABIN** MSX: **2 con FM**

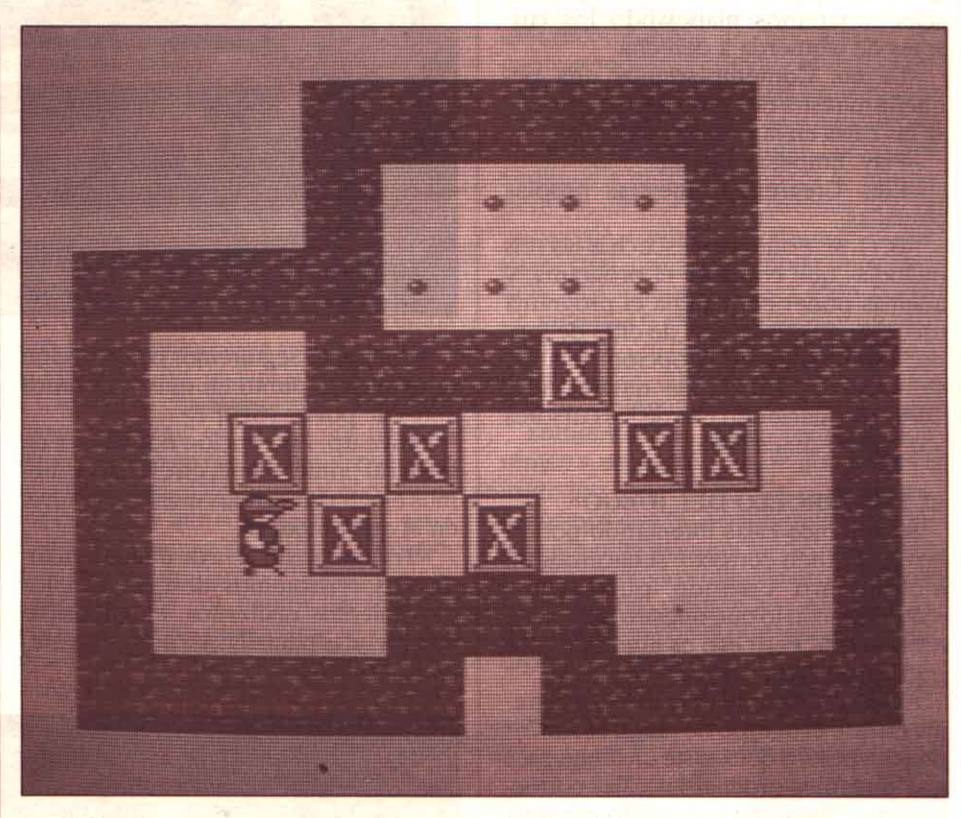
TIPO: **HABILIDAD** PRECIO: **6800 yens**

Parece ser que cuando estaba naciendo el MSX, una compañía japonesa llamada Thinking Rabbit lanzó al mercado un programa bautizado como "Soko-ban", o lo que es lo mismo, "Perfect". La que nos ocupa es una nueva versión del programa.

Los fonemas SO/KO, representados en dos kanjis, significan "almacén", mientras que BAN tiene su equivalente en número, orden o turno. Por lo tanto, el nombre compuesto, en español, sería "almacén perfectamente ordenado". Y en eso consiste el programa, en conseguir ordenar una serie de cajas que ocupan un almacén. Para ello, manejaremos a un hombre vestido con un mono de trabajo.

Las dos primeras pantallas son fáciles de superar, pero a partir de ahí, la complicación va en aumento -ya que en caso de que cometamos un solo error, deberemos empezar de nuevo.

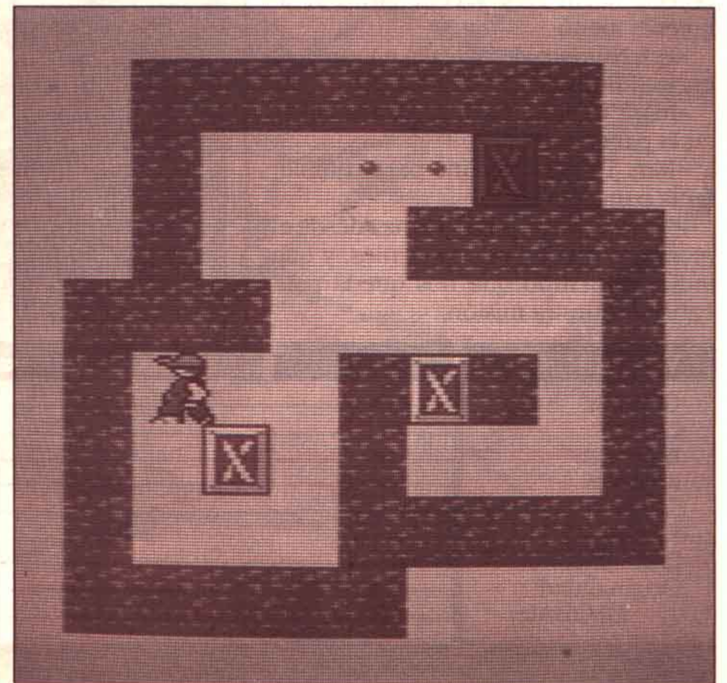
El juego consta de 306 pantallas, pero podremos utilizar hasta un máximo de 999 gracias a la opción "edit". ¿Recordáis "King's Valley II"? "Perfect" funciona de forma similar en este aspecto.



Al introducir el disco en el ordenador veremos una secuencia de presentación, muy correcta, en la que aparecerá un hombre manejando un caja, para luego asistir a una demo de la primera pantalla del juego. En esta introducción comprenderemos también que Thinking Rabbit vendió su licencia a Microcabin, con lo que nueve años más tarde ha podido ser comercializada esta nueva versión.

A pesar de su indudable calidad, resulta asombroso que una compañía famosa por R. P. G. 's como la saga de "Xak", haya decidido editar un juego tan





(Taladrar por los puntos en negro)

aparentemente sencillo como este "Perfect".

TECLAS DE CONTROL

Una vez pulsada la barra espaciadora en la presentación, aparecerá un menú con las siguientes opciones:

–(x): Número de pantalla en la que queramos jugar; de la 1 a la 306. La seleccionaremos manejando los cursores de izquierda a derecha.

–Demo. Contemplaremos una pequeña muestra de cómo deben colocarse las cajas en la primera pantalla.

–Play. Empezar a jugar.

–Edit. Crearemos nuestras propias pantallas.

–B. G. M. Podremos escuchar las seis melodías que contiene el programa, y además poner en marcha el programa escuchando cualquiera de ellas de fondo. También existe la opción de jugar sin escuchar música de ningún tipo. Todo ello, haciendo uso de los cursores y la barra espaciadora.

EL DESARROLLO DEL JUEGO

Moveremos cajas intentando ponerlas en el orden correcto; si hacemos un movimiento erróneo pulsaremos <SPACE>, con lo que nuestro personaje retrocederá. Pero eso es algo que sólo podremos hacer una vez.

A pesar de que se trata de un programa en que el tiempo de juego es fundamental -puesto que existe un límite para que podamos ordenar las cajas correctamente-, no se ha habilitado ninguna tecla con que detener el juego; eso sí, el cronómetro se detendrá cuando no movamos a nuestro héroe.

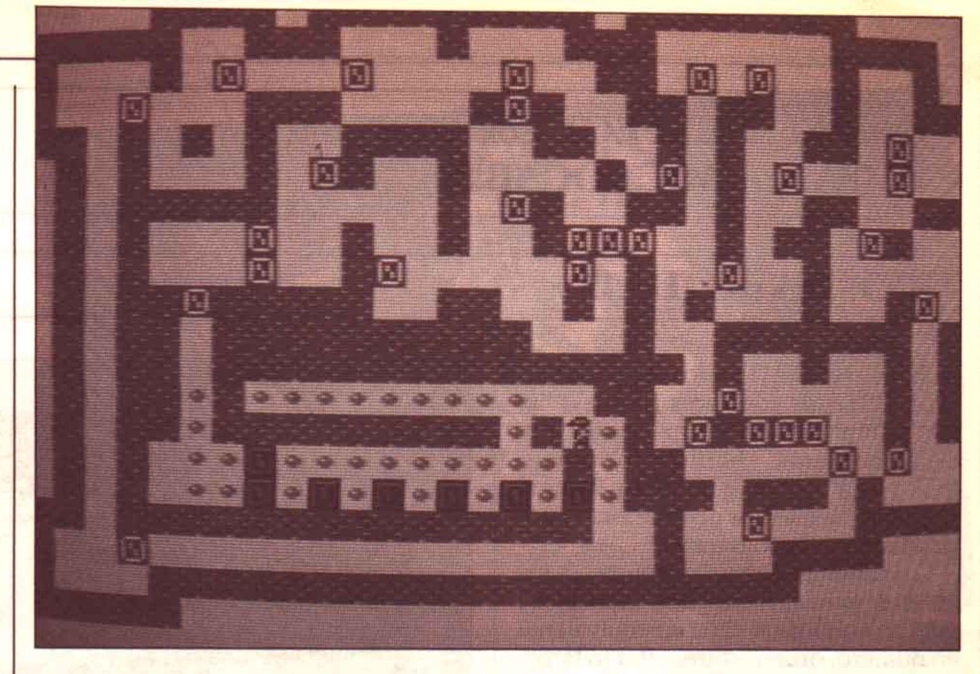
En caso de que nuestra actuación sea totalmente funesta, deberemos pulsar la tecla <SHIFT> y accederemos al siguiente menú:

–(x). Número de pantalla en que nos encontramos.

–Max. Tiempo máximo para completar la pantalla.

–Min. Tiempo mínimo para completar la pantalla.

–Now. Contador que avanza desde el momento en que nos movemos, y que indica el tiempo que nos queda para concluir nuestra misión.



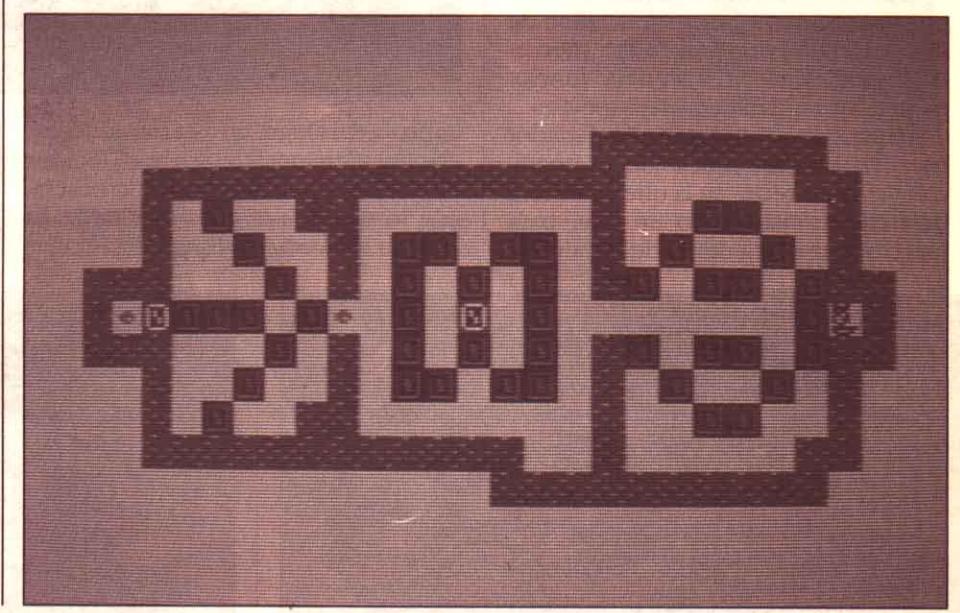
–Continue. Seguiremos con la acción en el mismo punto en que la dejamos antes de pulsar <SHIFT>.

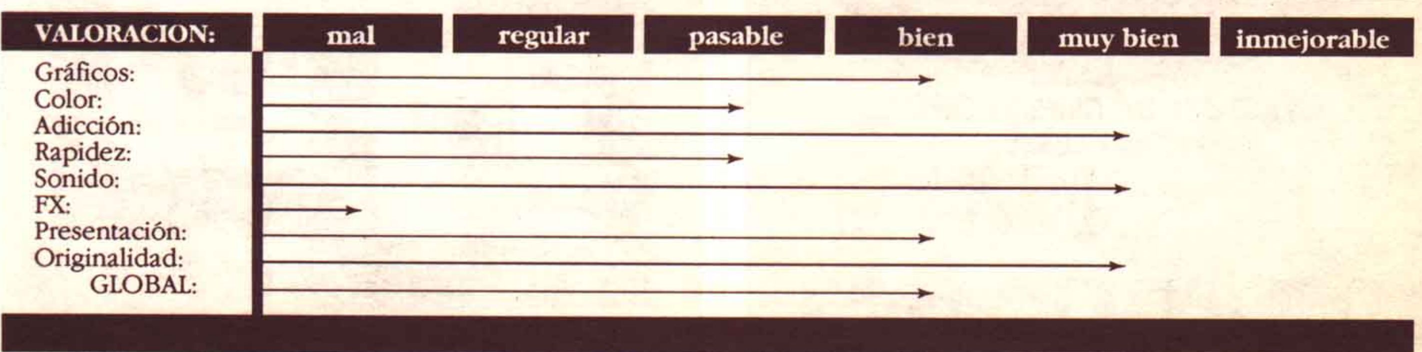
–Give up. Esta opción nos llevará de vuelta al primer menú, en el cual podremos elegir cambiar las músicas, el nivel en el que empezar...

–Try again. Nos será de utilidad cuando nos cercioremos de que, con los movimientos realizados, es imposible completar la pantalla. Así pues, volveremos al principio.

La mayor virtud de este juego es que si nos cansamos de jugar con las pantallas que han sido creadas previamente, podremos dar forma a las que nosotros deseemos gracias al potente editor al que antes hacíamos mención

Los gráficos son poco vistosos, la música resulta monótona hasta extremos desesperantes...En definitiva, "Perfect" es un programa que desarrolla la habilidad mental, pero cuyo resultado final es poco más que mediocre.





NOMBRE: **ARCUS II y (2)**
COMPAÑIA: **WOLF TEAM**

FORMATO: **4 diskettes**
MSX: **2 con FM**

TIPO: **RPG**

PRECIO: **8800 yens**

Como os prometimos el mes pasado, aquí tenéis la segunda parte de la ficha del prometedor juego de la compañía Wolf Team.

Recodaréis que teníamos que recuperar a uno de nuestros compañeros, regresando al primer mundo. Pues bien, volveremos a la ciudad amurallada y hablaremos con un campesino, quien nos pedirá que introduzcamos el cuarto disco. Contemplaremos una bella secuencia gráfica en la cual veremos un cartel en el que aparece la cara de nuestro héroe, sobre el rótulo de "SE BUSCA"; nos sentaremos en una silla del bar y charlaremos con un hombre que está al otro lado de la barra.

Al introducir nuevamente el segundo disco, habrán desaparecido nuestros dos compañeros, pero a cambio obtendremos uno nuevo y apareceremos en el bar del pueblo. Al hablar con un soldado, se nos requerirá nuevamente la introducción del cuarto disco para disfrutar de una nueva secuencia de animación; nos meterán en la cárcel, pero la princesa de la ciudad amurallada no lo puede permitir. Sus palabras nos animarán a seguir adelante.

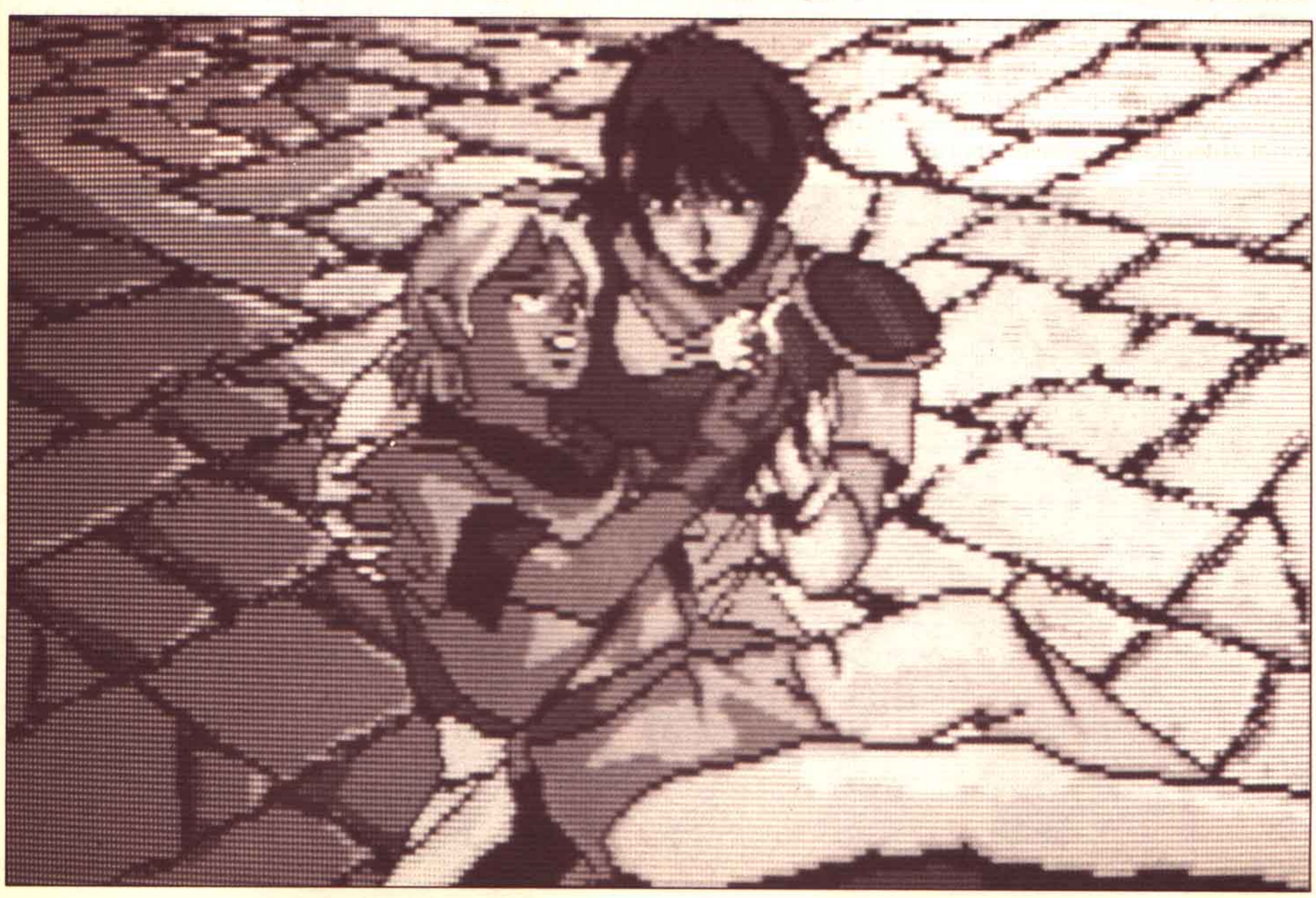
Reapareceremos en una casa del primer poblado, con el fin de recuperar algunos de nuestros compañeros. En cuanto nos hayamos hecho con ellos, nos dirigiremos a la ciudad de los piratas. Subiremos al buque y hablaremos con la tripulación; una vez hecho esto, la embarcación iniciará su viaje.

De nuevo charlaremos con los marineros hasta que el capitán nos responda, momento en que un barco enemigo nos abordará. Lucharemos con todos los enemigos que se nos acerquen, para después cambiar de buque. Hablaremos con los tripulantes y llegaremos a la conclusión de que hemos llegado a la mitad del juego, puesto que se nos pedirá la inserción del tercer disco.

Apareceremos en una isla tropical, que recorreremos de cabo a rabo; encontraremos una cueva y la exploraremos. Tras varios minutos sin resultado alguno, saldremos de ella y hablaremos con los habitantes del lugar. Luego, volveremos a entrar. Sucederá lo mismo, pero en esta ocasión daremos con un personaje -cuando salgamos de la cueva- el cual, tras intercambiar unas palabras, nos teletransportará a un puerto de piratas. Lo exploraremos, y una vez hecho esto cruzaremos un nuevo puente tras el que entraremos en un castillo repleto de enemigos.

Subiremos a la azotea y allí encontraremos a un pesonaje que nos pedirá la inserción del cuarto disco en cuanto hablemos con él. Asistiremos a otra impresionante secuencia de animación gráfica. Pero el problema está en que el individuo en cuestión invoca a un temible monstruo con el que tendremos que luchar a muerte.

Tras haber acabado con él, charlare-



(Taladrar por los puntos en negro)

mos de nuevo con el personaje, quien nos quitará a uno de nuestros compañeros. Si hablamos de nuevo con él, nos teletransportará a un nuevo mapa desde el que podremos desplazarnos a tres mundos diferentes.

Regresaremos al pueblo donde estaba el castillo. Desde este punto podremos acceder a los otros mundos; en uno de ellos hay una cueva en la que -por el momento- no podremos entrar. Así pues, nos trasladaremos a otro mundo y nos desplazaremos hasta su extremo derecho, lugar en el que se oculta otra cueva. En ella veremos a varios personajes, quienes se ocultan de las matanzas de otro pueblo, situado al este, protegido por una entrada casi secreta.

Entraremos en las ruinas de ese poblado, atestadas de enemigos. Cruzaremos varias puertas, y en la final, veremos un extraño ídolo; cuando le alcancemos se nos volverá a pedir que introduzcamos el cuarto disco. En la secuencia gráfica correspondiente, se nos narrará la dramática historia del poblado.

Volveremos a las montañas y veremos que podemos entrar ya en la cueva. En su interior descubriremos un gran número de pasadizos; deberemos hacernos un mapa, puesto que se trata de una zona muy compleja.

Tomaremos como referencia un puente. Lo cruzaremos, seguiremos avanzando recto y llegaremos a una sala con unas piedras en el centro. Pasaremos por entre ellas y accederemos a un nuevo laberinto, ocupado por un monstruo inmóvil. Hablaremos y lucharemos con él; al derrotarlo nos devolverá a uno de nuestros compañeros. Charlaremos otra vez con la criatura y nos teletransportará a la entrada de la cueva, tras lo que se nos pedirá la inserción del cuarto disco. Cuando haya terminado la secuencia de animación, insertaremos el segundo disco.



Una vez dentro del palacio que aparecerá subiremos a la planta superior de la parte izquierda y también a la de la derecha, para después ir al centro de la sala, donde hay un ídolo.

Hablaremos con él y nos teletransportará a otro laberinto en el que buscaremos dos salas que contienen unas coronas. Charlaremos con unos objetos (!) y luego iremos a la orilla de un pequeño lago. Allí mantendremos una pequeña conversación, nos sumergiremos en el agua e iremos a parar a otra puerta. Entraremos en ella y encontraremos un gran salón con un pórtico en un extremo.

Subiremos hasta llegar al lugar en el que se oculta el enemigo final. Se nos pedirá introducir el cuarto disco, con lo que asistiremos a una espectacular escena; la lucha del bien contra el mal. Con ello se dará por concluído el juego.

Habréis visto que "Arcus II" es un interesante y complicado programa. No os lo perdáis, como tampoco debéis perderos la nueva producción de Wolf Team, "Mid Garts", que próximamente comentaremos en estas páginas.

Agradecemos la ayuda prestada por Iván Sandoval en la confección de este artículo.



Por J.M. Montané y R. Casillas

OMEDETOU *

*FELICIDADES ENTREGA 25

Sí, felicidades a todos los usuarios españoles de MSX por su internacionalidad. Seguid leyendo y lo comprenderéis...



Pues no, esta vez no empezamos con el consabido comentario de "Disc Station", ni muchísimo menos. Ante todo, debemos haceros partícipes de nuestra alegría al comprobar que un club de nuestro país, Hnostar, ha conseguido ver publicada su obra -una digitalización- en la publicación japonesa MSX Magazine.

Por lo tanto, notificaros que hay un camino abierto a todos los usuarios españoles que se atrevan a emprender tal aventura. Desde aquí felicitamos a los chicos de Hnostar, y les animamos a que sigan llevando a cabo tan interesantes iniciativas.

Y ahora sí, vamos a por la entrega 23 de "Disc Station". En el disco A, la firma Hot-B nos presenta "Palamedes", un fabuloso programa con FM y demo jugable. Sólo está permitido jugar en un nivel. El juego es muy recomendable para aquéllos quienes gustan de acción sin más. Su precio de venta al público es 4.900 yens y por Takeru (venta de programas a bajo precio en máquinas expendedoras).

También, lo que nos ha sorprendido notablemente, Compile incluye una demo jugable de "Aleste II". ¿Para qué? Ni se sabe.

En esta vigésimo tercera entrega se facilitan también digitalizaciones en Screen 12, para aquellos usuarios que dispongan de un MSX2+. El resto de apartados, los habituales; información general en kanji, programas en Basic...

El disco B ofrece, además de las secciones tradicionales, un test de conocimientos sobre MSX.

Lo cierto es que este número de "Disc Station" nos ha decepcionado, puesto que no encierra en sí mismo nada medianamente espectacular.

PORTADA PARA NUESTRO COLECCIONABLE

Como habréis visto ya, en este número ha sido incluída una separata a color, que contiene concretamente portada y contraportada de nuestra sección. Lo que deberéis hacer con ellas es recortarlas, para luego pegarlas a una carpeta archivadora con dos anillas, que podéis adquirir en cualquier papelería.

El índice del Coleccionable aparecerá en nuestro próximo número, así como las correspondientes separatas a todo color. ¡No os lo perdáis!

UN NUEVO FANZINE

Hemos recibido un nuevo fanzine ("Pyramid Soft") que -creemos- está muy logrado y al que deseamos todo el éxito del mundo. El único fallo que le vemos es el tiempo asignado para la visualización de los mensajes en pantalla; o son demasiado rápidos o demasiado lentos. Sería aconsejable dejar al usuario decidirlo mediante la pulsación de la barra espaciadora, por ejemplo.

Los que quieran ponerse en contacto con los editores del fanzine, deberán dirigirse a:

PYRAMID SOFT
Apdo. de Correos 792
43080 TARRAGONA
A la atención de Oscar Salgado y Alberto Solé.

DIRECCIONES

A petición de nuestros lectores, la que sigue es OTRA dirección de Konami, concretamente la de Tokyo...

KONAMI
CHIYO DAKU KANDA JINPO
CHOU 3-25
C. P. 101 TOKYO (JAPAN)

(Taladrar por los puntos en negro)

Y también la de Micronet, autora -entre otros éxitos- de "Outlaw". Eso sí, la especialidad de esta productora son los conversacionales.

MICRONET
MURAKAMI BLD 3F N10W15
CHOUKO-HOKKAIDO
C. P. 064 (JAPAN)

RINCON DE MARTOS

Nuestro amigo Francisco Jesús nos recuerda que la compañía Bit2 ha abierto una sucursal europea en Holanda. Los precios de venta de algunos de sus artículos pueden ser más baratos que los provenientes del Japón; además, siempre será más cómodo para el usuario español escribir a un país europeo que a otro tan lejano.

Tenemos también información sobre "Emerald Dragon"; después de varios meses de infructuosos intentos, Martos ha conseguido por fin -y adelantándose a todos los demás usuarios- llegar al final del juego de Glodia.

Agradecemos, como siempre, la colaboración de este atento lector.

TRUCOS

En el "Peach Up VIII", si mantenemos pulsadas las teclas <A>, <D>, <U>, <L>, <T> durante la carga del disco A podremos ver la imagen de una joven oriental en Screen 12. Pero si poseemos un MSX2+, claro está.

Lo mismo ocurre con "Peach Up VII", en el disco B, y pulsando <S>, <E>, <X>, <Y>.

En "Hydefos", pulsando <STOP>, el juego se detendrá. Luego presionaremos <F4> + <SELECT>, con lo que se nos invitará a pulsar una tecla; por ejemplo <W>, que producirá la aparición de un mensaje: "CAPA SW ON". Con <X> obtendremos otra ventaja distinta: "EXTRA SW ON". Mediante la <Y>, "SUPER SW ON", y con <Z> se nos restarán 10.000 puntos.

IMAGENES ESPECIFICAS PARA MSX2+

El listado que veréis a continuación corresponde a los diskettes que contienen imágenes diseñadas especialmente para los usuarios de 2+.



-"Pink Socks". Wendy Magazine.
-"Disc Station": 2A, 2B, 3A, 16B, 23A, 25A.

PARAISOFT INFORMA

A través de este nuevo apartado, os tendremos al corriente de las noticias facilitadas por Paraisoft, el club sevillano. Para empezar, en Japón, Nintendo no recibe ese nombre, sino otro muy distinto -Famicon, que es la abreviatura de "Family Computer" (ordenador familiar).

Como curiosidad, deciros que en el "King's Valley II" Famicon es una clave, pero utiliza una N más para completar el password.

Por otra parte, ha aparecido recientemente en Japón un consola Famicon de 16 bits llamada Super Famicon, cuyo único modelo que hemos podido ver lleva incorporado un televisor Sharp -con la entrada de cartuchos en la parte superior. En la frontal, podemos distinguir los dos conectores para los joypads. La consola ya ha llegado a nuestro país. Su distribuidor es LASP.

Paraisoft nos ha hecho llegar, también, el listado de novedades pertenenciente a MSX Magazine:

-"Disc Station" (26 y 27). Compile. MSX2. 2DD. Magazine.
-"Dragon City X". Fairy Tale. MSX2. 2DD.
-"Beast". Birdy Soft. MSX2. 2DD.
-"Cal". Birdy Soft. MSX2. 2DD.
-"Lance II". Alice Soft. MSX2. 2DD.
-"Dragon Ice". Game Technopolis. MSX2. 2DD.
-"World War II Game". Koei. MSX2. MegaRom.
-"Pocky II". Pony Tale Soft. MSX2. 2DD.
-"Wild Machine". ASCII. MSX2. 2DD.
-"Ilmina!". Cocktail Soft. MSX2. 2DD.
-"Golf". Fairy Tale. MSX2. 2DD.
-"DPS SG" (Scenario Disc). Alice Soft. MSX2. 2DD.
-"Strand". East Cube. MSX2. 2DD.
-"Disc Sation Deluxe IV". Compile. MSX2 Turbo-R. 2DD (incluye R. P. G. en 3D).
-"As You Like II" (American Tour). MSX2. 2DD.
-"As You Like III" (Oceania Tour). MSX2. 2DD.
-"Wonder Boy in Monsterland". Nihon Dexter. MSX2. 2DD.
-"Synthsaurus" (version 3. 0). Bit2. MSX2. 2DD.
-"Scoresaurus". Bit2. MSX2. 2DD.
-"Emblem from Darkness". Brain Grey. MSX2. 2DD.
-"Space War Simulation II" (Editor & Scenario Disc). Bothtec.
-"Elite". Micro Prose Japan. MSX2. 2DD.
-"All Shark". Right Staff.

CORREO

-Miguel Angel Pérez Guerrero (Zaragoza), ha enviado una carta a T & E Soft. La respuesta de la productora no se ha hecho esperar; ha remitido la relación de sus últimos lanzamientos, aunque parece ser que se han volcado en la creación de productos para PC. Sin embargo, siguen comercializando programas para MSX, como "Dot Designer's Club" y "Rune worth". Pero ninguna novedad para nuestro sistema.

Además, Miguel Angel ha recibido también un cupón de pedido de sus programas que dice lo siguiente: "Gracias por tu reciente carta.

"Nos gustaría explicarte el proceso a seguir para pedir cualquiera de nuestros productos. Por favor, especifica tus datos personales, el tipo de ordenador que posees e incluye el importe indicado en el catálogo, más 1.000 yens para los gastos de envío."

Pues ya sabéis. Si queréis algo de T & E Soft, seguid sus instrucciones.

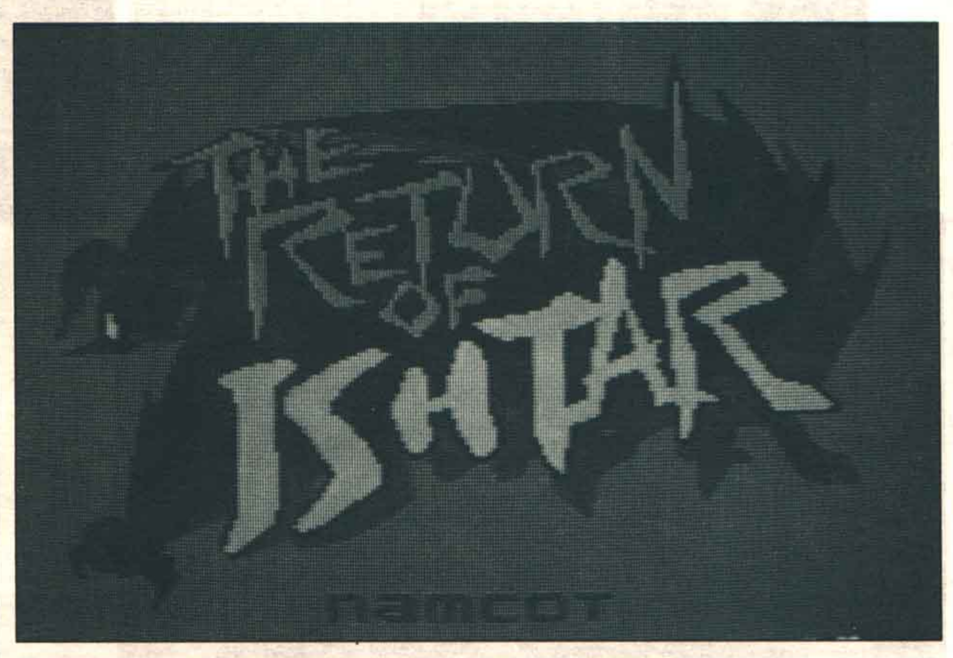
-Iván Latorre (Barcelona), nos ha enviado los passwords del "King's Valley II" de Konami. Lo sentimos, Iván, pero estos códigos han sido publicados ya con anterioridad en MSX CLUB. Repasa tu colección.

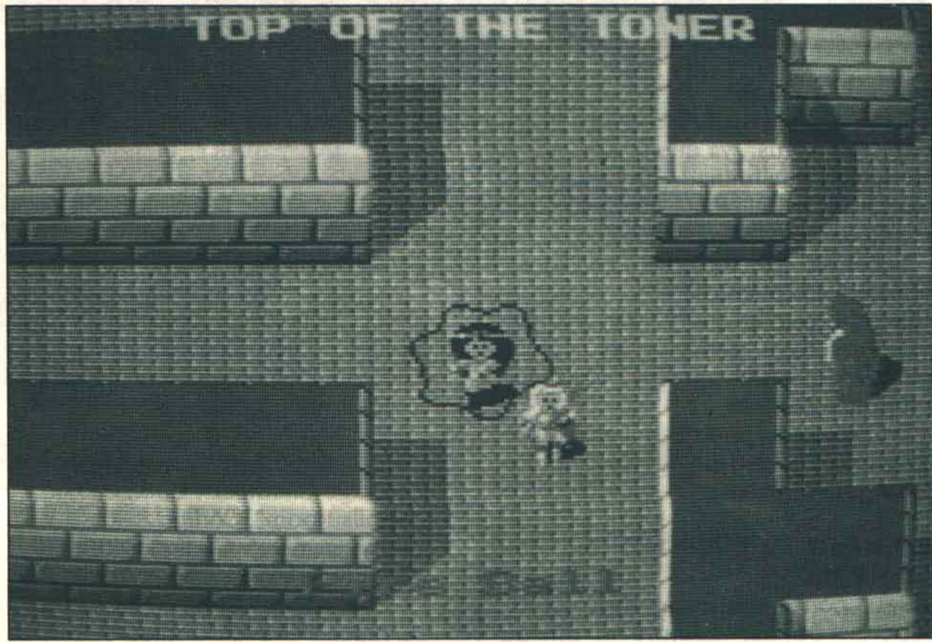
-Jonay Brawn Suárez (Las Palmas), tiene un pequeño problema con el juego "King Kong II", que fue comentado en el número 65 de MSX CLUB. Tenemos que decirte, Jonay, que la espada para luchar dentro de los pasadizos está en el interior de la piedra de esa misma pantalla. Para conseguirla, debes leerte bien las instrucciones; verás que un pergamino amarillo te permite abrir todas las piedras. Jonay nos remite también las claves de "Usas"... pero también han sido publicadas.

-Los miembros del Club Hnostar (La Coruña), nos preguntan si tiene final "Aleste II". Pues sí, pero deberéis introducir el disco A una vez hayáis concluído la última secuencia de juego. Ahí, el programa original está en óptimas condiciones. También nos comentan algo realmente curioso: Han descubierto que la melodía que acompaña la demo del juego "Psy o Blade" es obra de Alexander Borodin, y se titula "En las Estepas del Asia Central". Seguramente, muchas de las bandas sonoras de los juegos japoneses sean adaptaciones de partituras clásicas. Y para terminar, las cuatro digitalizaciones que habéis remitido al Japón nos parecen excelentes. Seguid así.

NOMBRE: **THE RETURN OF ISHTAR** FORMATO: **MEGA ROM**
COMPAÑIA: **NAMCOT** MSX: **2 sin FM**

TIPO: **LABERINTICO** PRECIO: **6.800 yens**





Gil, el caballero dorado, cabalgó hacia la Gran Torre para defender Drulaga. Allí le esperaban numerosos monstruos, y también trampas, pero el aguerrido guerrero las superó todas con audacia. La diosa Isthar vio a Gil luchando y, piadosamente, le otorgó poderes con que llevar a cabo su labor con éxito.

Así, el caballero luchó con la ayuda del Brillante Cristal Azul para, además, sellar el poder mágico de Druaga con una maza de rubíes.

Al ser la magia de Druaga contrarrestada, la amante de Gil, Ki, pudo volver a su forma humana. Y la Gran Torre fue convertida en unas tristes ruinas; su ocupante original, el dragón Quox, volvió a su reino.

Pero otros monstruos se mostraron fieros al perder el poder de Druaga, con lo que permanecieron en el interior de la Gran Torre. Así, aunque la magia había sido repelida, el mundo siguió bajo un manto de oscuridad. Para conseguir que la felicidad vuelva al reino, Gil y Ki deben rescatar el Brillante Cristal azul de la Gran Torre...

"The Return of Ishtar" es un programa concebido para ser usado por dos jugadores, aunque también puede ser divertido para uno solo. De todas formas, la satisfacción de jugar en equipo es extraordinaria.

TECLAS DE CONTROL

Para controlar al primer jugador, haremos uso de los cursores, la barra espaciadora y las teclas <M> y <N>. También podremos seleccionar el joystick, si lo creemos conveniente. Para el segundo personaje, utilizaremos las tecla <W>, <D>, <A> y <X>, aunque el mando externo también es válido.

Si jugamos solos, deberemos manejar, igualmente, a los dos personajes -cosa que no es nada difícil, aunque lo pueda parecer a priori. El menú de objetos, está compuesto por lo siguiente:

-"Fireball". Bola de fuego (disparo).
-"Flying Disk". Disco volante (disparo).
-"Shield". Escudo.
-"Protection". Protector.
-"Blue Crystal Rod". Utilidad: abrir cofres.
-"Call Gil". Llamar al segundo jugador.
-"See Status". Controlador del tiempo.

Con la finalidad de hacer uso de los objetos, tendremos que presionar <M> o <N>, y sin soltar la tecla, elegir con los cursores la opción más adecuada en ese momento. Por cierto, que los objetos que os hemos descrito no son más que una milésima parte de los existentes en el juego.

Tras cargar el programa, aparecerán tres opciones:

-"New Game". Empezar.
-"Last Game Continue". Continuar última partida.
-"Password Game". Continuar partida, escribiendo un código.

Tras elegir una de estas tres, deberemos escribir el nombre de los dos jugadores y determinar el sexo del personaje principal. Cuando seamos eliminados, siempre aparecerá un "password", el cual nos servirá para continuar la

(Taladrar por los puntos en negro)

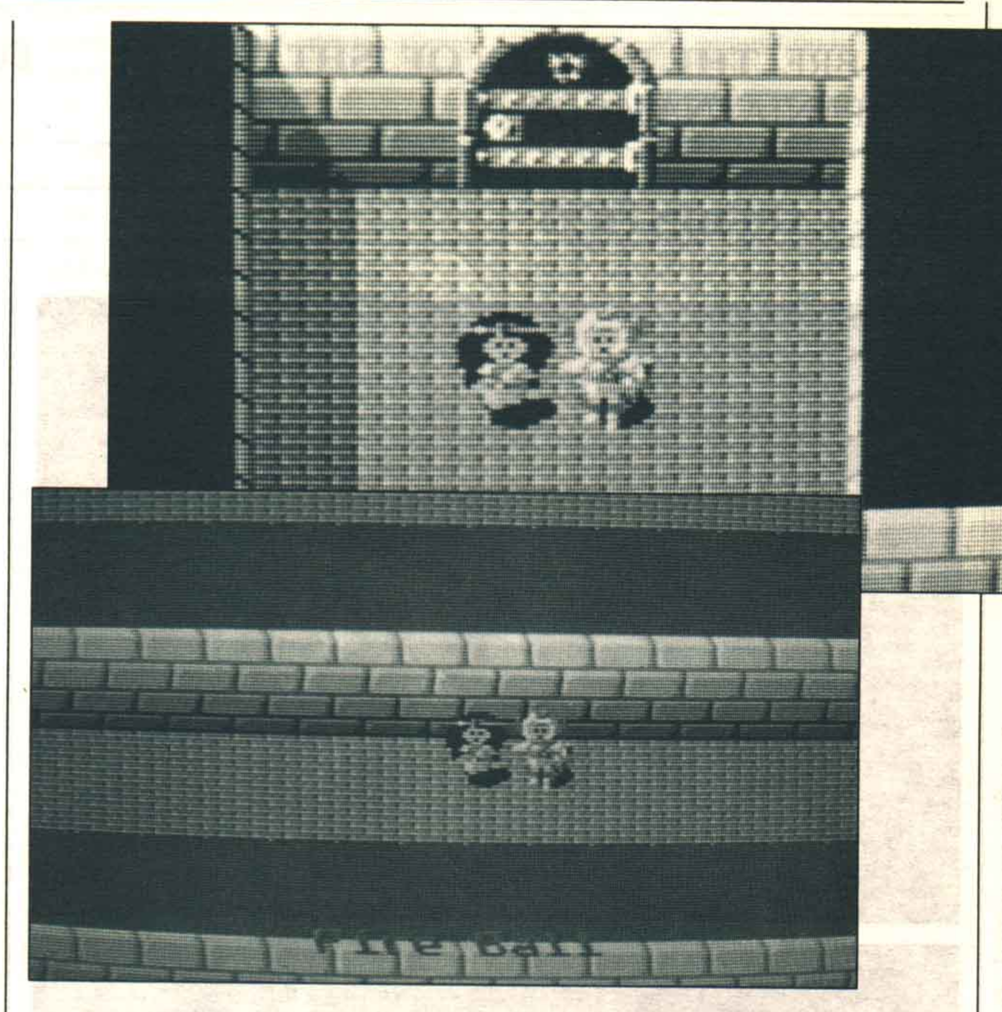
partida cuando queramos.

El juego está constituído por los siguientes laberintos: Top of the Tower, Druaga's Grave, Observatory, Trasure Storage, Shunned Cavern, Locked Room, Storage Chamber, Slave Pen, Solarium, Secret Chamber, Kitchen, Chieftain's Room, Play Room, Sopils Room, Empty Cistern, Rest Room, Small Dome, The Staircase, Watch Tower, Pantry, Adept's Room, Colloseum, Training Yard, Pupil's Room, Green Court, Undead Graveyard, Knight's Chamber, Invidate Area, Shrine of Evil, Specter Cell, Cave of Gramaryeprieste, Quarter, Chantry, Holy of Holies, Intrincate Path, Trap Ceiling, Private Alter, Goblin's Lair, Passway, Cross Paint, Forgotten Room, Trophy Room, Upward Passway, Thief's hideout, Trap Door Room, Alchemist's Room, Boudoir, Museum, Library, Mazy Quarter, Dormitory, Quox's Labyrinth, Lounge, Audience Hall, Cannon-Hall, Fire Scape, Queen's Room, Attendant's Room, King's Room, Red Court, Dragon's Lair, Boulder Passage, Administration, Secret Corridor, Forbidden Hall, Laboratory, Armoury, Weapon Storage, Armour Storage, Shield Storage, Helm Storage, Cursed Room, Dead End, Remains, Calvary Prison, Arcade Passway, Maze Passage, Condemned Ward, Arched Hallway, Ancient Ruin, Common Chamber, Vanguard Room, Command Post, Guard Room, Harness Storage, Jailer Chamber, Barraks, Chief's Quarter, Blue Court, Hall of Warriors, Crypt, Barrel Vault, Torture Chamber, Maze Vestiblue, First Cell, Second Cell, Third Cell, Fourth Cell, Store Room, Exercisa Field, Guest Chamber, Leader's Room, Stable, Chariot Hanger, Common Room, Waiting Room, PortCullis, Under the Moat, Secret Staircase, Water Duct, Entrant Hall y Main Gate.

Esta larga lista os puede dar una idea de la complejidad de este juego de Namcot.

AYUDAS Y CONSEJOS

Lo mejor que podemos hacer es jugar en equipo. Hacerlo en solitario tiene sus -relativamente importantes- inconvenientes. Por ejemplo, no podemos atravesar una puerta si no es con los dos personajes a la vez.



Otro consejo es el de conectar la opción "See Status", ya que se nos otorga un tiempo determinado de permanencia en cada habitación. Cuando lo superemos, seremos eliminados.

Tenemos que tomar en consideración que cada puerta tiene una cerradura diferente, por lo que no bastará con coger una llave -puede no ser la apropiada. Así que la búsqueda puede llegar a ser desesperante.

En fin, como podréis imaginar, este no es un juego que pueda ser completado en una semana...

FORMA DE UTILIZAR LOS PASSWORDS

Para poder continuar una partida, deberéis utilizar siempre el mismo nombre y el mismo género. Por ejemplo, imponer a los personajes los nombres de MAC y MARY, luego elegir el sexo (male o female), y finalmente introducir la clave de la última habitación visitada.

Teclearemos el siguiente "password":

5S5TD55QYM

Y luego elegiremos una de las siguientes habitaciones:

- -"Treasure Storage". Código 5RR.
- -"Storage Chamber". Código DSR.
- -"Spoils Room". Código 87R.
- -"Food Storage". Código QRR.
- -"Jewely Storage". Código QER.
- -"Observatory". Código 5SR.
- -"Druaga's Grave". Código 5ER.

VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:				→		
Color:				→		
Adicción:					→	
Rapidez:				→		
Sonido:			→			
FX:			→			
Presentación:			→			
Originalidad:		→				
GLOBAL:				→		

NOMBRE: **MID-GARTS**
COMPAÑIA: **WOLF TEAM**

FORMATO: **6 diskettes**
MSX: **2 + con FM**

TIPO: **ARCADE**

PRECIO: **12.800 yens**





Nos encontramos ante un juego que suscitó una gran polémica en su país de origen. Wolf Team, la productora del programa, comercializó los tres primeros discos del mismo al precio unitario de 12.800 yens.

Los otros tres discos que completan el juego fueron editados también a 12.800, con lo que el precio total se elevaba a más de 26.600, muy por encima de la media habitual. Así pues, el fracaso fue estrepitoso y Wolf Team tuvo que terminar por distribuir los seis discos en un pack, al mismo precio por el que se vendían por separado -es decir, con una rebaja, en su conjunto, del cincuenta por ciento. Por otra parte, también fue editada una versión específica para MSX2.

A continuación os exponemos la solución completa del juego, a excepción de la primera fase -que creemos de una facilidad extrema.

FASE 2

Nuestro héroe aparecerá montado sobre su dragón. Descenderemos con él hasta el extremo inferior de la pantalla y proseguiremos en línea recta hasta divisar a un hombre inmerso en la lava. Hablaremos con él y seremos transportados hasta el otro lado del volcán.

Avanzaremos mientras eliminamos a los dragones rojos, hasta llegar al enemigo con el que se concluye el nivel. Una vez eliminado, tendremos la oportunidad de disfrutar de una espectacular secuencia de animación gráfica.

FASE 3

La acción tiene lugar en un castillo medieval. Atravesaremos una gran puerta y luego ascenderemos mientras evitamos a las gárgolas y a los enemigos que pueblan la escalera, hasta llegar a otra puerta de considerables dimensiones.

Nos desplazaremos en línea recta hasta alcanzar una puerta con la que hablaremos -el nivel se dará por concluído en ese momento.

FASE 4

La aventura se desarrolla en un bosque. Avanzaremos hasta poco después de haber superado un rostro. Nos serán entregados unos mensajes y buscaremos otra cara, que nos teletransportará a otra más. Adquiriremos el hábito de introducirnos en todos los rostros hasta llegar al último, momento en el cual empezaremos a desplazarnos hacia la izquierda y observaremos un hombrecillo. Hablaremos con él y veremos una secuencia gráfica notablemente espectacular. Cuando esta exhibición haya terminado, nos encontraremos con la sorpresa de que el nivel de energía estará de nuevo a tope.

Bien, regresaremos al lugar en que se encontraba el primer rostro y ya podremos pasar. A partir de ese momento, nuestro objetivo primordial será encontrar un dragón, el cual nos transportará a otra pantalla.

Ah, y no os olvidéis de un detalle: antes de hablar con el mencionado dragón, tendremos que seleccionar la opción "Use Spell" y activar "IVAN".

FASE 5

En este nivel, la dificultad se ve considerablemente aumentada. En esta ocasión, los gráficos reproducen fielmente el



(Taladrar por los puntos en negro)

fondo del mar. No deberéis desactivar "IVAN", puesto que nuestro personaje moriría ahogado.

Nos dirigiremos a una fosa, la cual permite el acceso a una gruta subterránea. El camino a seguir es muy simple, así que lo dejamos en vuestras manos. Pero el monstruo final es notablemente peligroso.

FASE 6

Esta fase es particularmente destacable dado que muchos secretos nos serán desvelados en la escena de animación que contiene. Lo primero que deberemos hacer será eliminar a todo ser viviente -los enemigos más peligrosos son dragones del mismo tamaño del héroe que manejamos. Los más pequeños son también bastante fieros.

Tras un tiempo avanzando, entraremos en una gruta, la cual está habitada por un gigantesco dragón. Para empezar, seleccionaremos la modalidad de disparo "provocator" y luego "croou". Tras haber acabado con el monstruo, veremos la secuencia a la que anteriormente hacíamos referencia.

FASE 7

Se trata de un nivel particularmente sencillo que se desarrolla en el siglo XX, con portaaviones y helicópteros incluidos. Iremos avanzando sin mayores complicaciones hasta llegar al final.

FASE 8

Igual que en el caso anterior, no plantea muchas dificultades. Símplemente, avanzaremos evitando a soldados, tanques y aviones.

Hablaremos con un dragón, y después ascenderemos hasta alcanzar la entrada de una cavernas subterráneas. Allí, hablaremos con una chica, gracias a lo cual superaremos el nivel.

FASE 9

Eliminaremos a cuantos helicópteros se nos pongan a tiro y haremos lo mismo con las casas -colocándonos por detrás de ellas. Al poco tiempo, hablaremos con nuestro dragón y aparecerá el enemigo final. ¿Cómo destruirlo? Averiguadlo vosotros mismos...







VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:	—	—	—	→		
Color:	—	—	→			
Adicción:	—	—	—	—	→	
Rapidez:	—	—	—	→		
Sonido:	—	—	—	—	→	
FX:	—	—	—	—	→	
Presentación:	—	—	—	→		
Originalidad:	—	→				
GLOBAL:	—	—	—	→		

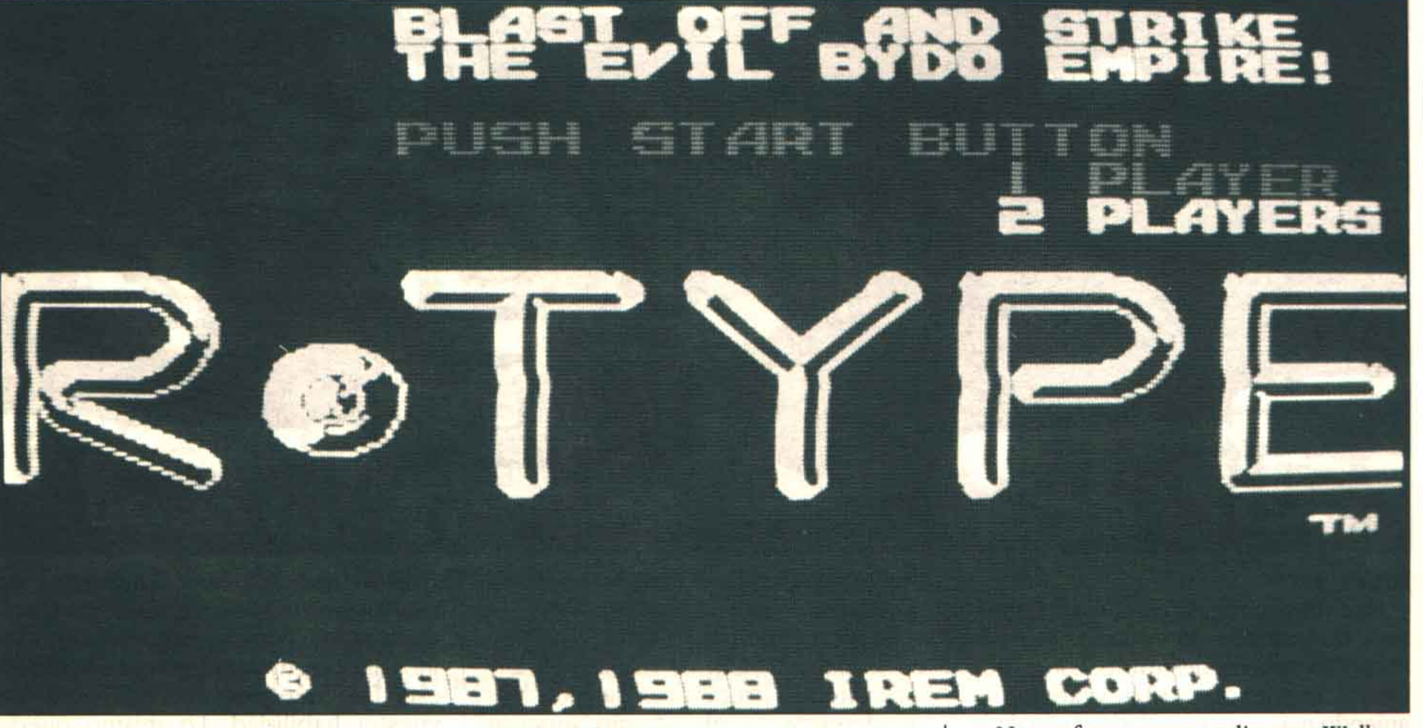
(Taladrar por los puntos en negro)

NOMBRE: **R-TYPE**
COMPAÑIA: **IREM**

FORMATO: **1 cartucho Mega Rom**
MSX: **1**

TIPO: **ARCADE**

PRECIO: **6.800 yens**



"R-Type" es un juego clásico, mítico. Ha aparecido para casi todos los sistemas informáticos, su presencia en el mercado internacional hace unos años fue impresionante e incluso se ha eregido como objeto de culto para toda una generación.

La versión para MSX que nos presenta Irem es, sin duda alguna, una de las más logradas que se han realizado. Los gráficos, aunque notablemente inferiores a los de la máquina original para salones recreativos, cumplen su función honrosamente.

Pero examinemos minuciosamente el programa...

LA HISTORIA

La línea argumental es arquetípica; en la profundidad del espacio existe un imperio en continua expansión -un imperio de terror y desolación, bautizado como Bydo. Está formado por extrañas y amorfas criaturas que parecen salidas de la más retorcida de las pesadillas.

Los Bydo han llegado hasta el sistema solar, y amenazan con destruir la vida de nuestro planeta en su afán por conquistar el universo. Como siempre, sólo queda una esperanza, el caza R-9 desarrollado conjuntamente por todas las potencias mundiales, y que deberá pilotar el jugador.

EL JUEGO

Se trata, como muchos ya sabrán, de un arcade típico -con una velocidad endiablada y scroll horizontal. El juego está compuesto por 8 fases cuya variedad gráfica es más que considerable; precisamente en ese punto reside el ingrediente primordial del programa: el gran esfuerzo realizado a nivel estético.

Todos los niveles son distintos entre sí e incorporan enemigos distintos entre ellos. Todos han sido diseñados con todo lujo de detalles y gran colorido. Nos encontraremos desde gigantescos y repulsivos gusanos que reptan por la pantalla, hasta monstruos que dejan una estela de minas tras de sí al avanzar.

NIVEL 1

El primer nivel, por serlo, es el más sencillo de todos. La táctica a seguir al principio del mismo es muy simple: los cazas se desplazan siempre en zig-zag, marcando un itinerario regular, por lo que si les seguimos sin parar de disparar, serán destruidos con facilidad.

El primer adversario de importancia es un enorme monstruo circular que dispara y que ocupa la superficie de todo un pasadizo. Deberemos entrar en él por su única abertura y desplazarnos a su misma velocidad, mientras evitamos sus incesantes disparos.

Nos enfrentaremos a diversos Walkers hasta llegar a la primera confrontación realmente peligrosa -el monstruo en cuestión debe ser eliminado destruyendo sus ojos y también la criatura que surge de su barriga.

NIVEL 2

Es necesario conservar el armamento conseguido en el primer escenario, ya que de lo contrario será prácticamente imposible superarlo.

Al principio veremos unos cangrejos que surgen de los extremos de la pantalla y que nos apresuraremos a destruir. Después, vendrán los insectos mutantes, que igualmente deberán ser eliminados. En ese momento nos colocaremos en el centro de la pantalla mientras disparamos sin parar y esquivamos a los cangrejos, que caen en picado.

Tras esta difícil prueba, mediremos nuestras fuerzas con una serpiente gigante. La táctica para eliminarla es la siguiente: nos colocaremos en el extremo superior izquiedo de la pantalla hasta llegar al panal. A partir de entonces irán saliendo varias serpientes de los tubos del engendro y un ojo, situado en el centro, se irá abriendo y cerrando. Nos acercaremos a él y le dispararemos a la vez que evitamos a los reptiles voladores...

NIVEL 3

Nada más empezar veremos una gran nave nodriza con un enorme ojo en la boca. Lo primero: destruirlo. Luego nos iremos moviendo arriba y abajo, siguiendo más o menos el itinerario de la nave, hasta que ésta inicie su descenso.

Para no ser aplastados, nos introduciremos en un pequeño rellano existente en el extremo inferior derecho de la pantalla y permaneceremos allí hasta que la nave vuelva a elevarse.



Rápidamente, colocaremos el escudo en la parte trasera de nuestro caza y destruiremos los cañones traseros. Nos quedaremos en el extremo superior derecho disparando incesantemente y veremos que un pequeño ojo que se alarga a la vez que dispara unas bolas azules, empieza a resentirse. Tras un tiempo resistiendo, la nave estallará en mil pedazos.

NIVEL 4

Es de una dificultad endiablada, por culpa de la aparición de los inoportunos Spideroids, unas naves que tejen una red metálica que nos puede dejar encerrados en cualquier momento. Así pues, deberemos ser muy ágiles al mover nuestro caza por la pantalla, ya que cualquier rincón puede convertirse en un mortal callejón sin salida.

Para acabarlo de arreglar, aparecen también Robot Walkers -peligrosísimos cuando se acumulan-, lanzaderas de misiles y toda clase de ingenios armamentísticos. Ningún consejo os podemos dar a partir de ahí, ya que el éxito en esta fase depende absolutamente de vuestra habilidad. Lo mismo puede aplicarse a los cuatro niveles siguientes, de estructura similar a este último...

UN HITO HISTORICO

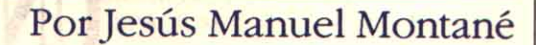
"R-Type" es el mayor éxito que ha obtenido Irem en toda su historia, ya que tuvo una significativa repercusión en mercados ajenos al japonés -como el británico, o incluso el español-, en que fueron publicadas las versiones para 8 bits de este programa hace varios años, aunque no para nuestra norma.

Así pues, es la primera ocasión que tenemos de disfrutar de este completo programa -en la línea de la saga "Nemesis" de Konami, pero con unos gráficos mucho más trabajados.

Un mito es un mito y no íbamos a dejar de hablar de él..

VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:					→	
Color:				→		
Adicción:					→	
Rapidez:			→			
Sonido:				→		
FX:				→		
Presentación:		→				
Originalidad:	→					
GLOBAL:					→	





Por Jesús Manuel Montané

EL FIN

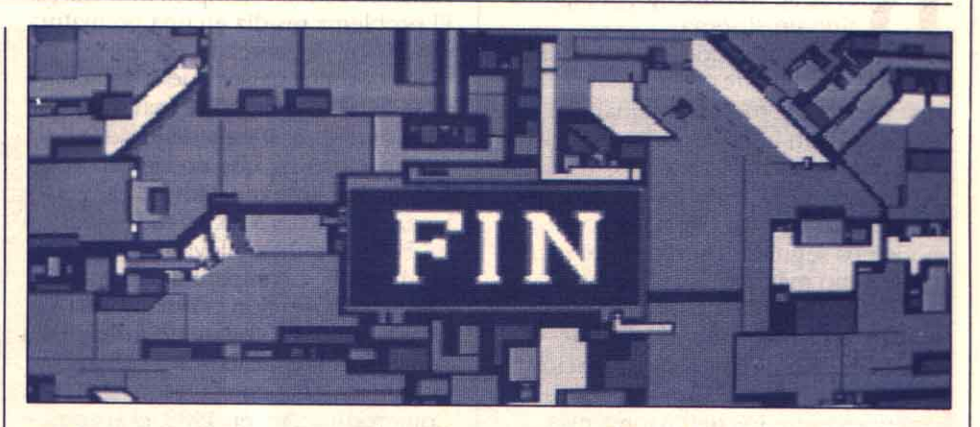
Reconozco que es dura la labor que me ha sido encomendada. Despedir esta sección -que se había llegado a convertir en puntera- no es tarea fácil. Y mucho menos para mí.

Retrocedamos juntos en el tiempo. ¿Recordáis nuestro número 54? Allí empezó todo. Carlos Mesa tuvo la feliz idea de ofrecer información sobre aquellos maravillosos juegos que se creaban específicamente para MSX en Japón, pero que no llegaban al gran público por no existir ya distribuidoras especializadas.

Pere Baño se apresuró en dar forma a la idea de Carlos Mesa y la publicación de la primera entrega del Coleccionable fue un hecho. La sección tenía que ser dinámica, eso por supuesto. Y también debía diferenciarse del resto de la revista, por lo que se eligió el formato de separata. Aún recuerdo la curiosidad, la ilusión con que fue recibida entre el público esta experiencia-piloto. El éxito fue inmediato, aunque no tan espectacular como algunos creen o dicen saber. De hecho, el Coleccionable ha contado durante toda su existencia con seguidores muy fieles, aunque no excesivamente numerosos -como nunca han sido ni son tantos los poseedores de ordenadores de Segunda generación, Plus, o Turbo-R. Eso sí, son los que hacen más ruido, cómo no. Eso ha llevado a generar unas expectativas excesivas -a mi juicio-, que sin duda se verán truncadas con la desaparición de esta sección.

Pero sigamos con nuestro viaje nostálgico. En nuestra primera entrega se habló por vez primera de la revista «Disc Station» -que después se convertiría en asidua de la serie- y fueron incluídas las dos primeras fichas de juegos, con prácticamente la misma estructura que ha prevalecido hasta ahora.

El siguiente Coleccionable fue un monográfico, que redacté yo mismo y en el que apareció por vez primera la frase «dímelo en japonés». Se explicaron las interioridades de algunas firmas japonesas desde sus comienzos, su trayectoria y su presencia en España; a destacar que muchos de esos datos nunca habían sido revelados con anterioridad.



Esa fue mi única intervención en el Coleccionable hasta que me incorporé a él junto a Ramón Casillas, casi un año después, exactamente en el número 66 -cuando Pere Baño abandonó la sección, por sus ocupaciones en el terreno musical (no por nada, Pere Baño es el disc-jockey de la discoteca Quartier de Barcelona).

En ese momento, iniciamos un mayor contacto con el público, continuado hasta este momento: El de su desaparición.

En fin, espero que nos recordéis con cariño, como Ramón y yo recordaremos nuestro paso por el Coleccionable.









UNA REFLEXION

Desde su nacimiento, el MSX ha sido un sistema incomprendido. Su versatilidad, su capacidad gráfica y su intento de unificación del mercado le han asegurado un lugar en la historia de la informática. Pero los usuarios parecen ser los grandes olvidados...

Hay algo que los usuarios no podemos seguir haciendo: Caer en el victimismo más absoluto. «Estos desgraciados de Micromanía no hablan del MSX», «nos boicotean», «el Amiga es una birria en comparación con el MSX»...todas ellas son frases comunes entre los defensores más insensatos y salvajes de la norma. Pues bien, ya se pueden ir callando y abrir los ojos.

Micromanía es una revista que sigue las tendencias del mercado. Nada más. Si el MSX fuera productivo, seguiría apoyándole -cosa que hizo en un principio, como casi todo el mundo parece haber olvidado. Pero claro, tenemos que ser las víctimas de un complot internacional. En fin...

¿Nos boicotean? Uso otra pregunta para contestar: ¿Quién? Es más, ¿realmente creéis que existen intereses tan poderosos como para impedir la expansión del MSX premeditadamente? Nada de eso. En 1985, cuando el sistema se encontraba en su mejor momento, seguía estando relativamente marginado. ¿Por qué? ¿Por no acabar de definirse? El MSX nació en Japón y la maniobra comercial de las multinacionales que le apoyaron inicialmente no fue especialmente habilidosa.

En países menos influenciados por los otros ordenadores, el MSX funcionó. Y bastante bien, por cierto, como ocurrió en España y también en otros países europeos -Francia y Holanda son los ejemplos más claros. El problema residía en una prematura saturación de mercado.

En aquellos países que sí acogieron al MSX, el sistema no se mantuvo por el desinterés casi inmediato de las multinacionales, que no vieron cumplidas sus expectativas. El lanzamiento del MSX2 y todos los problemas que conllevaban los modelos -la incompatibilidad con la primera generación era manifiesta y gran parte del software no funcionaba correctamente- acabaron definitivamente con la norma. Comercialmente, en 1988, el sistema era un fantasma. No se fabricaban ya ordenadores y las productoras de software iniciaban un claro retroceso en la edición de juegos para MSX. «Oh, empieza la lucha» dijeron algunos. No podían estar más equivocados.

En Inglaterra, principal país europeo por cuanto a la producción de software se refiere, el MSX formaba ya parte del recuerdo. Recordad nuestro número 52, de mayo del 89. Allí apareció un artículo, que redacté cuando era corresponsal de la revista en Inglaterra, sobre «The London Alternative Micro Show» -una feria «alternativa» en la elección de los ordenadores seleccionados para su exhibición. El MSX, en esta feria, era el sistema más mimado, eso es indiscutible, pero estaba ya relegado a una extraña segunda división en que los coleccionistas de rarezas varias eran los máximos protagonistas.

«Sólo un dato: los grandes almacenes Virgin, los más importantes de Londres, siguen poniendo en sus escaparates programas MSX, al lado de los ATARI ST o PC». Así terminaba aquel artículo. Y era literalmente cierto, pero porque Ocean seguía produciendo programas MSX para el mercado español y comercializaba con las sobras en su país. Rentabilizar gastos, que se dice. Por cierto, en esa feria se dio a conocer al MSX2+ a nivel europeo, un excelente ordenador que ya ni siquiera encontraría fabricante en el viejo continente.

Debe asumirse que en España la situación no era mucho mejor, aunque los usuarios eran numerosos y por



tanto seguía siendo un negocio editar software para ellos. Todas las firmas españolas distribuían juegos y las importadoras como Erbe -aunque seleccionando muy mucho los títulos- conservaban la política de realizar versiones para MSX. Pero estos clientes potenciales se fueron diluyendo. Unos eligieron las consolas, otros los ordenadores de 16 bits y un grupo reducido optó por las nuevas generaciones del MSX, olvidándose estos últimos de adquirir software europeo.

En consecuencia, las cifras de venta de los juegos MSX en cinta cayeron en picado hasta llegar a la situación actual. Habréis visto que este mes no he incluído la sección Bit-Bit. No ha sido un capricho, no hay ni tan siquiera una novedad y difícilmente aparezca alguna de cara a Navidades.

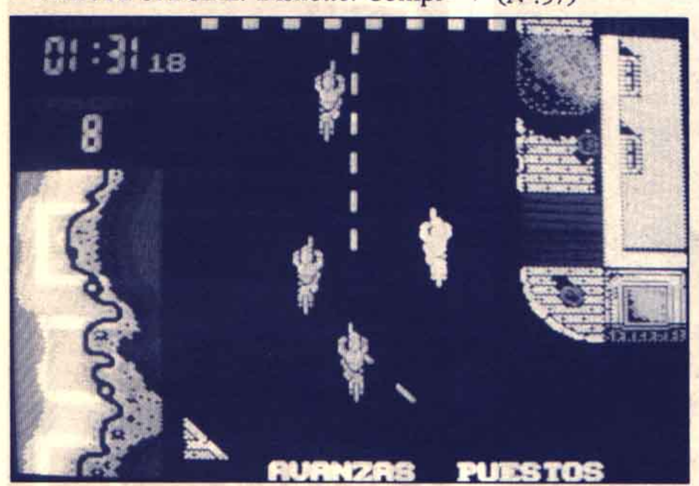
Claro, los que pueden disfrutar de los juegos japoneses -pirateados en su mayor parte, os lo aseguro-, se conforman; hace tiempo que olvidaron la existencia de los cauces legales. Pero el resto se siente tremendamente defraudado. Además, los usuarios de ordenador son niños en su gran mayoría y no quieren saber nada de rituales sadomasoquistas. Lo que desean es jugar al Terminator II o a los Simpsons y no pueden. Por lo tanto, estas Navidades quieren que sus padres les compren consolas.

En consecuencia, nos queda un pequeño grupo de resistencia -nunca mejor dicho- que puede durar un tiempo. Pero se cansarán, un día u otro.

Jesús Manuel Montané

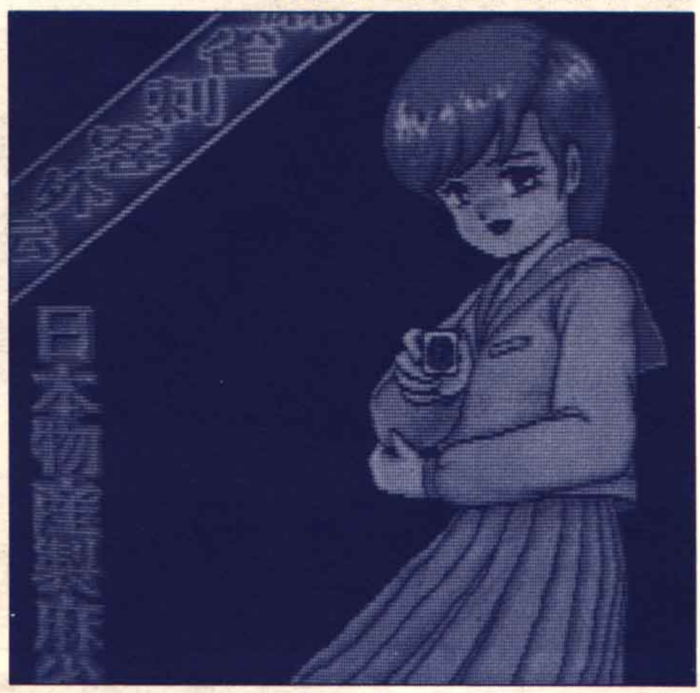
INDICE

ARCADE













(Taladrar por los puntos en negro)

Magazine. MSX2+ con FM PAC. (Nº.70)
-TWINKLE STAR. Diskette. MSX-Magazine. MSX2 y 2+. (Nº.66)
-XEVIOUS. Cartucho. Namco. MSX1, 2 y 2+. (Nº.60)

AVENTURA

-CHUKA TAISEN. Cartucho. Taito. MSX2 y 2+. (Nº.61)
-FANTASM SOLDIER II (VALIS). 2 diskettes. Reno. MSX2 y 2+. (Nº.63)
-GHANDARA. 2 diskettes. MSX2. (Nº.62)
-GOLVELLIUS. 3 diskettes. Compile. MSX2. (Nº.58)
-MR. GHOST. Cartucho. System Sacom. MSX2 y 2+. (Nº.65)
-PSYCHO WORLD. Diskette. Hertz Soft. MSX2 y 2+. (Nº.62)
-SAMURAI (GOEMON). Cartucho. Konami. MSX2. (Nº.67)
-UNDEADLINE. Diskette. T&E Soft. MSX2 y 2+. (Nº.58)
-FIRE HAWK. 2 diskettes. Game Arts. MSX2 y 2+. (Nº.61)

DEPORTES

-BASEBALL. Cartucho. Konami.











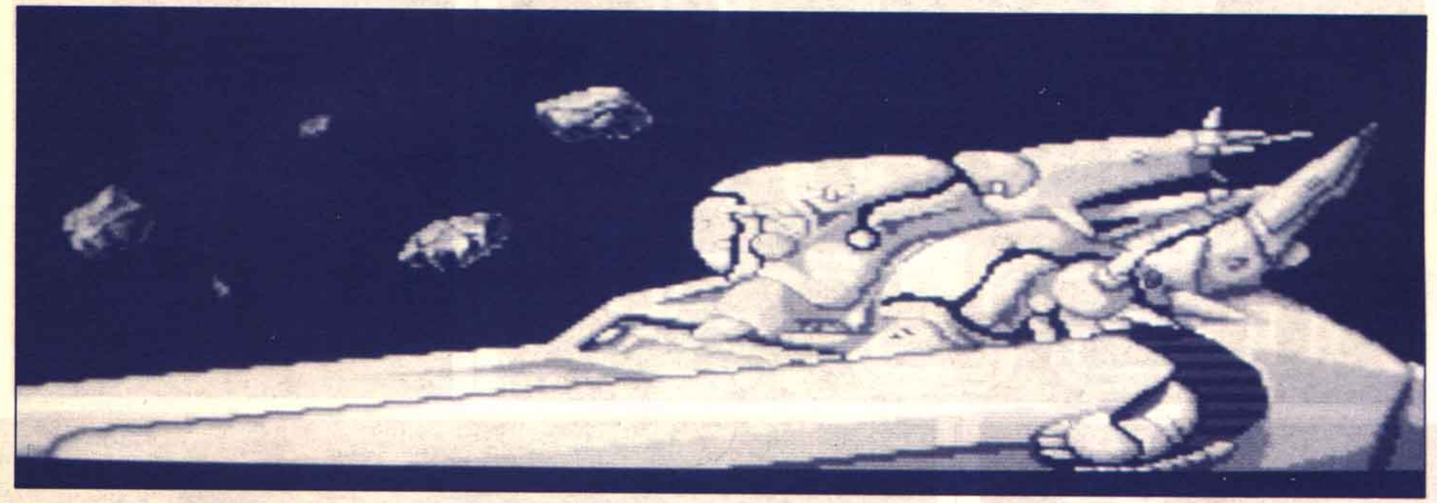
MSX2. (Nº.59)
-BASEBALL II. Cartucho. Konami. MSX2. (Nº.66)
-BUTAPORC. Diskette. T&E Soft. MSX2. (Nº.59)
-F1-SPIRIT 3D SPECIAL. 2 Diskettes. Konami. MSX2+ con FM. (Nº.75)
-GAME COLLECTION II. diskette. Konami. MSX1 y 2. (Nº.68)
-GREATEST DRIVER. Diskette. Compile. MSX1, 2 y 2+. (Nº.60)
-NYANCLE RACING. Diskette. Bit. MSX2 y 2+. (Nº.63)
-QUINPL. Diskette. Bit2. MSX1, 2 y 2+. (Nº.63)
-WORLD GOLF II. 2 diskettes. Enix. MSX2 y 2+. (Nº.62)

EROTICO

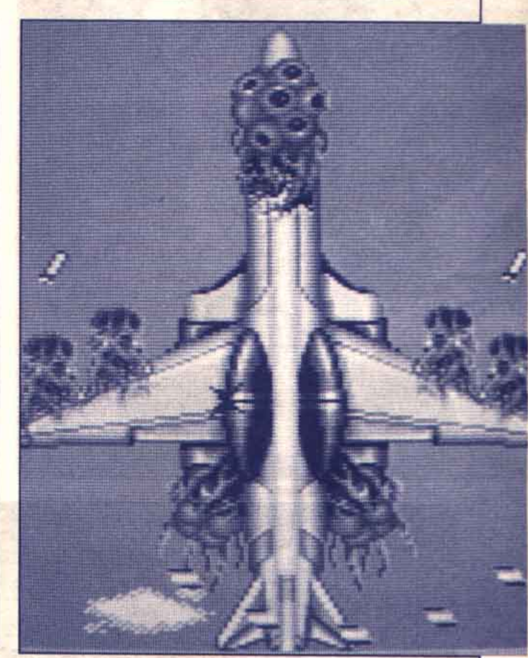
-STARSHIP RENDZVOUS. 2 diskettes. Scap Trust. MSX2 y 2+. (Nº.69)

HABILIDAD

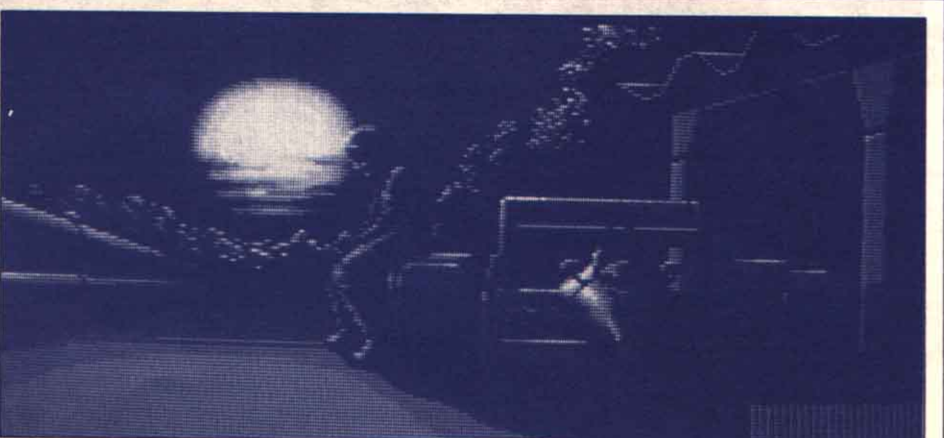
-DIABLO. Cartucho. Broderbound Japan. MSX2. (Nº.60)
-PACMANIA. Cartucho. Namco. MSX2. (Nº.54)
-PENGUIN WAR II. Cartucho. ASCII. MSX2 y 2+. (Nº.65)











(Taladrar por los puntos en negro)

-PERFECT (SOKO-BAN). Diskette. Micro Cabin. MSX2 con FM. (Nº.78)

-QUARTH. Cartucho. Konami. MSX2 y 2+. (Nº.65)

-TETRIS. Diskette. BPS. MSX2. (Nº.57)

R.P.G.

-ANCIENT YS VANISHED OMEN I. diskette. Falcom. MSX2 sin FM. (Nº.67)

-ANCIENT YS VANISHED OMEN II. 2 diskettes. Falcom. MSX2 sin FM. (Nº.70)

-ANCIENT YS VANISHED OMEN III. diskette. Falcom. MSX2 y 2+. (Nº.63)

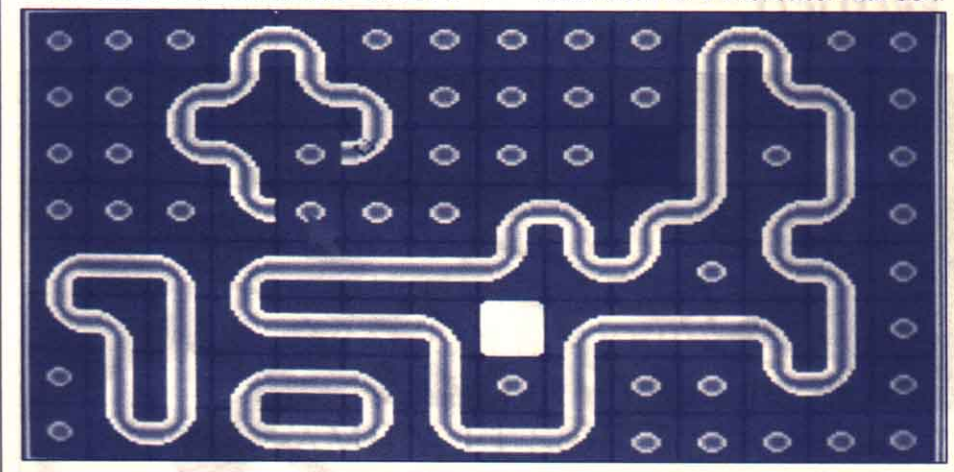
-ARCUS II. THE SILENT SYMPHONY. 4 diskettes. Wolf Team. MSX2 FM mono. (Nº.77 y Nº.78)

-CRIMSON II. 2 Diskettes. Xtal Soft. MSX2 y 2+ con FM. (Nº.76)

-DRAGON SLAYER IV. DRASLE FAMILY. Cartucho. Momonoki House. MSX1 y 2 sin FM. (Nº.75)

-DRAGON SLAYER VI. THE LEGEND OF HEROES. 5 diskettes. Falcom. MSX2 y 2+ con FM. (Nº.71)

-FRAY. XAK EPILOGUE (GAIDEN). 4 diskettes. Micro Cabin. MSX2 y Turbo-R







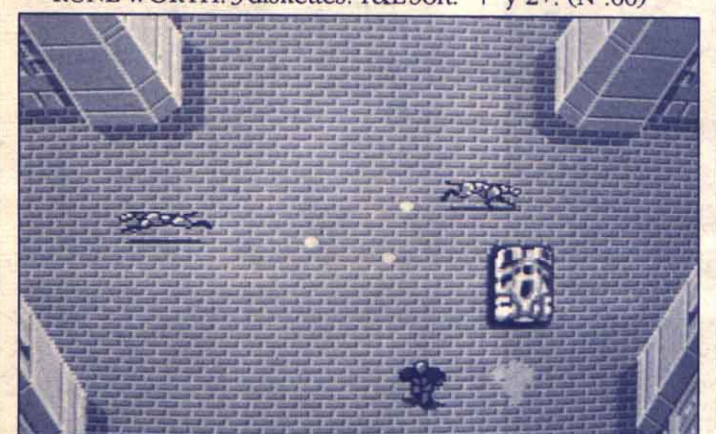




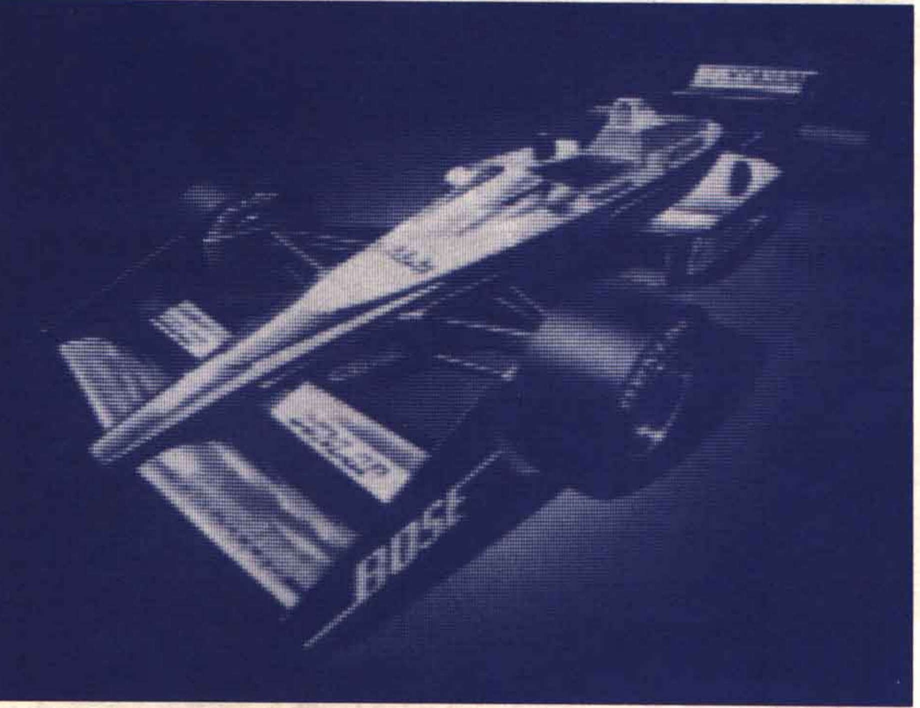
con FM. (Nº.77)
-HYDLIDE III. Cartucho. T&E Soft. MSX1. (Nº.71)
-KUBIKIRI. Diskette. Bit2. MSX2 con FM. (Nº.78)
-LA VALEUR. 2 diskettes. Kogado. MSX2 y 2+ con FM. (Nº.74)
-RUNE MASTER II. Diskette. Compile. MSX2. (Nº.69)
-RUNE WORTH. 3 diskettes. T&E Soft. MSX2 con FM PAC. (Nº.72)
-SD SNATCHER. 3 diskettes+cartucho SCC. Konami. MSX2. (Nº.67)
-SOLID SNAKE. Cartucho. Konami. MSX2 y 2+. (Nº.69)
-WIZARDRYL I. PROVING GROUNDS OF THE MAD OVERLORD. Diskette. ASCII. MSX2. (Nº.77)
-XAK. 3 diskettes. Micro Cabin. MSX2 y 2+. (Nº.66)

UTILIDADES

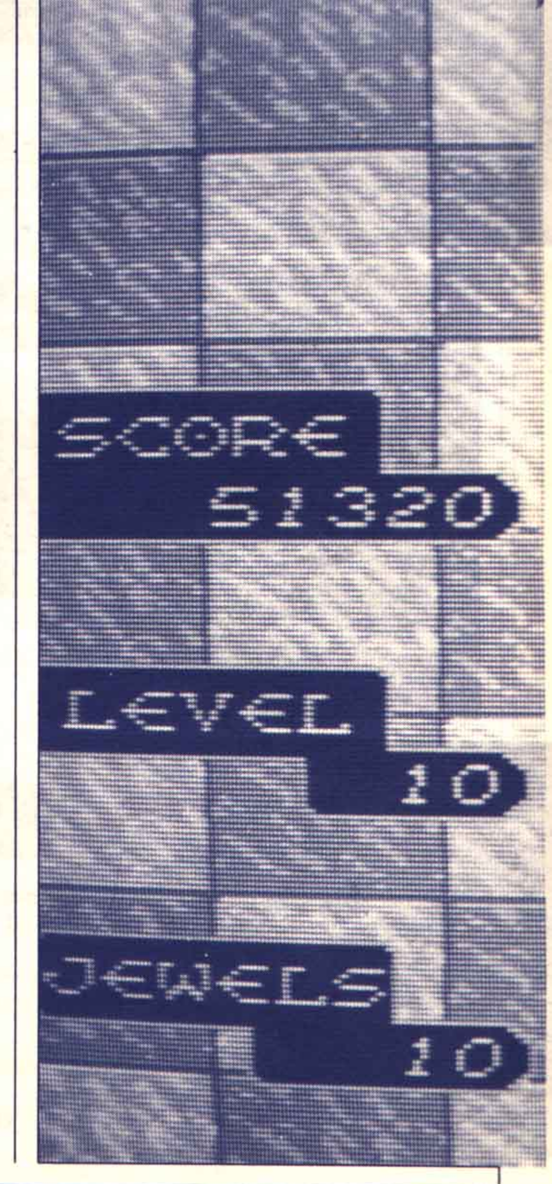
-GAME MASTER II. Cartucho S-RAM. Konami. MSX2. (Nº.72)
-SYNTHESAURUS II. Diskette. Bit2. MSX2 y 2+. (Nº.63)
-URANAI. Diskette. Konami. MSX2. (Nº.68)











(Taladrar por los puntos en negro)

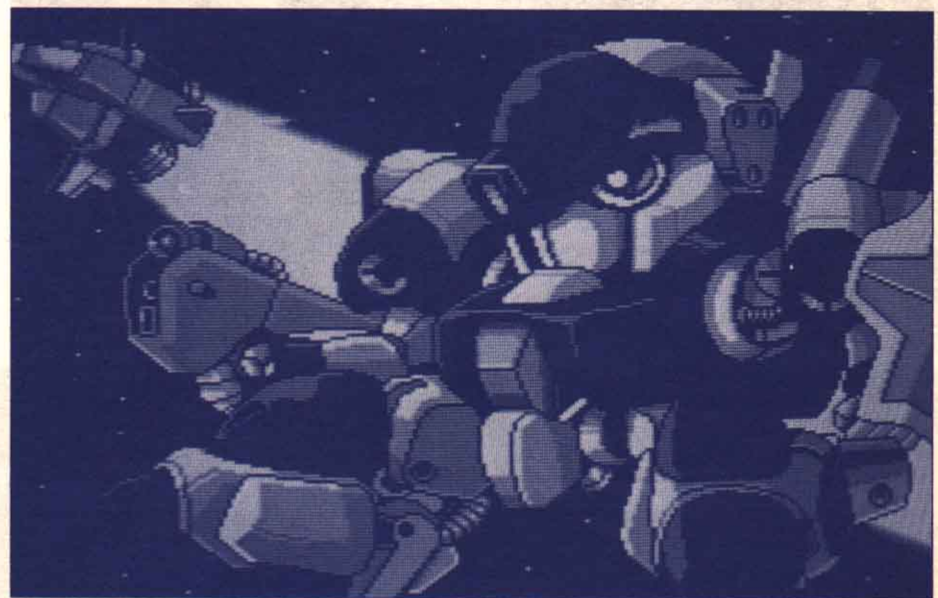

グリエルの聖杯
©ちちのき はうす




あさすぷとともたかの相性は








©1991ちちのきは



COLECCIONABLE DEL JAPON

STAFF

Director ejecutivo:

Carlos Mesa

Redactores:

Pere Baño, Ramón Casillas y Jesús Manuel Montané

Produce:

Manhattan Transfer, S.A.

Diseño:

Mariví Arróspide y Carlos Mesa

Maquetación:

Mariví Arróspide, Narcís Bartra, Jordi Jaumandreu y Montse Carvajal

Redacción y administración:

C/ Portolà 10-12 08023 Barcelona
Tel.(93) 211 22 56
FAX (93) 211 56 30

Distribuye:

SGEL, S.A. Avda.Valdelaparra, 39
Pol.Ind.Alcobendas. 28100 Madrid

Fotomecánica y fotocomposición:

JORVIC. C/ Orduña, 20
08031 Barcelona

Imprime:

LITOGRAFIA ROSES. C/ Cobalto, 7-9
08004 Barcelona

Dep.Legal B-38.046-88

(Taladrar por los puntos en negro)

